Guia Acadêmico da 1ª Edição

Caio Graco Pimenta

Legend of the Five Rings
ROLEPLAYING GAME

O Guia

O *Guia Acadêmico de Rokugan* da 1ª edição está pronto. Não tive paciência para traduzir nenhum nome de técnica. Espero que o aproveitem.
Não há índice remissivo. A 1ª edição não tinha tantos livros assim, qualquer informação pode ser facilmente encontrada.

Agradecimentos

Gostaria de deixar meus sinceros agradecimentos àqueles que se esforçaram para manter este cenário vivo: a seu criador, a todos que colaboraram para sua criação e seu aprimoramento, àqueles que o traduziram antes de mim e aos que o desfrutam dele.

Créditos

De maneira idêntica à versão Guia Acadêmico Atualizado, um compêndio das mecânicas da 3ª edição, esta só contém uma ilustrativa: a imagem de minha personagem Isawa Kayo, seus créditos são de Natalia (http://kaminary-san.deviantart.com).

Contato

Se alguém estiver interessado em me contatar, meu e-mail é caio.contato@yahoo.com.br.

Caio Graco Pimenta

Índice

Introdução 3
Caranguejo 11
Dragão 16
Escorpião 22
Fênix 26
Garça 30
Leão 38
Unicórnio 42
Clãs Menores 47
Imperiais 50
Ronin 52
Monges 55
Nagas 56
Terras Sombrias 60
Magias 61

INTRODUÇÃO

Regras

Armaduras: Armadura pesada concede Carapaça 7, em vez de 5, entretanto é muito difícil ter treinamento com ela. Você sabe usar apenas armaduras com as quais começa (se você não começa com nenhuma armadura, você não sabe usar nenhuma, se começa com armadura leve, você sabe usá-la e se começa com armadura pesada você sabe usar todas). Não se aprende a usar armaduras através da Vantagem Escolas Múltiplas.

Elmos são luxos de alguns combatentes. Elmos acompanham armaduras leves ou pesadas concedendo os mesmos benefícios que estas a ataques realizados contra a cabeça. Se um personagem não possui um elmo no seu equipamento inicial, ele não sabe usá-lo.

Ataque Mirado: Existem dois sistemas para ataque mirado: simples ou complexo. Cabe ao Narrador escolher qual deles se adequa melhor a seu jogo.

Trata-se de um método mais realista. As características comuns a ambos os sistemas são o fato de que alguns ataques incapacitam membros enquanto outros os destroem. Quando um membro é incapacitado, ele causa sério detrimento ao indivíduo, isto é representado pela quebra de ossos, feridas profundas ou hemorragia (interna ou externa). Já um membro destruído significa um fato que ameaça a vida do indivíduo, isto é representado por perda de membros, dano a órgãos vitais, etc. Consulte as tabelas a seguir. As duas primeiras determinam aonde o golpe atingiu (declarando um número de Aumentos apropriado, você pode mirar ignorando estas tabelas: um Aumento permite acertar o tronco, dois permitem acertar uma perna ou um braço, três permitem acertar a cabeça, esta manobra é chamada Ataque Mirado). As últimas determinam as consequências.

Ataque Mirado Simples (role 2d10)	
Resultados 2, 3 e 4	Canela ou Pé*
Resultados 5 e 6	Coxa*
Resultados 7, 8 e 9	Órgãos Vitais
Resultados 10, 11, 12 e 13	Tronco
Resultados 14 e 15	Braço*
Resultados 16 e 17	Antebraço*
Resultado 18	Pescoço
Resultados 19 e 20	Cabeça
* role 1d10, um resultado par indica lado direito, ímpar indica lado esquerdo	

Ataque Mirado Complexo (role 2d10)	
Resultado 2	Pé*
Resultado 3	Canela*
Resultado 4	Joelho*
Resultado 5	Coxa*
Resultado 6	Quadril
Resultado 7	Virilha
Resultados 8 e 9	Abdome
Resultado 10	Costelas
Resultado 11	Esterno
Resultados 12 e 13	Tórax
Resultado 14	Mãos*
Resultado 15	Antebraço*
Resultado 16	Cotovelo*
Resultado 17	Braço*
Resultado 18	Costas
Resultado 19	Pescoço
Resultado 20	Cabeça
* role 1d10, um resultado par indica lado direito, ímpar indica lado esquerdo	

Severidade do Golpe (Dano Mínimo para Resultado)		
Membro	Incapacitar	Destruir
Braço	3 x Terra	5 x Terra
Cabeça	5 x Terra	7 x Terra*
Perna	4 x Terra	6 x Terra
Tronco	10 x Terra	15 x Terra*
* isto equivale a ser morto por um único golpe		

Severidade do Golpe (Consequências)		
Membro	Incapacitar	Destruir
Braço	Seu NA de Acerto é reduzido em 5.	Como para Perna Destruída, exceto que não afeta seu deslocamento.
Cabeça	Inconsciência por um número de minutos igual a Força do atacante. Além disto, role na tabela abaixo.	Morte
Perna	Seu NA de Acerto cai em 10 (ao mínimo de 5). Se ambas as pernas estiverem incapacitadas, é impossível se mover e todos os ataques acertam automaticamente no indivíduo. Reduza a rolagem para Defesa Total em 10 para uma perna incapacitada e em 25 para ambas.	A menos que esteja em Defesa Total, todos os ataques acertam automaticamente contra você. Você pode se mover ¼ de seu deslocamento normal. Todos os ataques que cortantes ou perfurantes causam 6 – Terra dano adicional por sangramento, este dano é causado a cada rodada posterior. Se o resultado Perna ocorrer novamente, aplique Tronco no lugar.
Tronco	Como para Perna destruída, exceto que não afeta seu deslocamento.	Morte

Severidade do Golpe (Marca para se Lembrar)	
Resultados 1	Cicatriz: -5 às rolagens para seduzir

e 2	
Resultados 3 e 4	Confusão: -1 aos Atributos mentais por uma semana (se um Atributo cair a 0, isto indica inconsciência por uma semana)
Resultados 5 e 6	Dente Quebrado: -10 às rolagens para persuadir
Resultado 7	Nariz Esmagado ou Arrancado: -10 às rolagens Sociais
Resultado 8	Orelha Esmagada ou Arrancada: -10 às rolagens de Percepção auditivas
Resultados 9 e 10	Olho Destruído: seu NA de Acerto é reduzido em 10

Combate Massivo: Quando lutar contra forças Maculadas em Combate Massivo, sua Perícia Batalha está restrita em Nível à sua Perícia Conhecimento: Terras Sombrias. O desconhecimento dos poderes do inimigo podem reduzir sua capacidade estratégica resultando em morte.

Combate Montado: Personagens montados recebem +1k0 às rolagens de dano contra infantaria e +5 a seu NA de Acerto contra eles. Personagens montados rolam duas vezes na tabela para determinar o local do golpe contra inimigos a pé e escolhem a melhor. Personagens a pé contra personagens montados rolam duas vezes e escolhem a pior, isto não se aplica se atacarem a montaria.

Enquanto montado, todas as Perícias do personagem estão restritas à sua Cavalaria, ou seja, devem ser reduzidas a esta caso esta seja menor.

Armaduras para montarias estão disponíveis, entretanto são caras (50 koku para criaturas comumente usadas como montaria, 100 koku para monstros). Elas aparecem como leves ou pesadas e seus bônus são idênticos àquelas desenhadas a humanos.

Descendências: Personagens rolam nas primeiras Tabelas de Descendências aplicadas a seu Clã exceto se seu Clã indicar que não há Descendências para ele. Personagens podem rolar até duas vezes adicionais começando da mesma Tabela ao custo de um ponto de personagem por rolagem adicional.

Além disto, exceto nagas, todos podem rolar na Tabela de Descendência Q-1, disponível apenas ao Narrador.

Equipamento: salvo especificado o contrário todos os itens listados são de qualidade média. Quando um equipamento possui qualidade baixa, todas as rolagens de Perícias feitas com ele recebem -1k0 (armas podem ter esta penalidade transferida a seu dano se o Jogador desejar).

Equipamentos de qualidade superior a média recebem benefícios conforme a seguir: equipamentos de qualidade alta recebem um ponto para ser gasto na tabela a seguir; equipamentos de qualidade excelente recebem três e equipamentos de qualidade lendária recebem 6 +1k1. A mesma opção da tabela pode ser escolhida mais de uma vez.

Custo	Item	Modificação
1	Arma	+1k0 às rolagens de dano
2	Arma	+0k1 às rolagens de dano
2	Armadura	Sem penalidades
1	Armadura	+2 ao NA de Acerto.
Metade do custo da Vantagem	Montaria	Recebe uma Vantagem a sua escolha
1	Qualquer	+1k0 às rolagens de Perícia
2	Qualquer	+0k1 às rolagens de Perícia

Experiência: O Rank máximo é 5, atingido com Perspicácia 225. O custo em pontos de experiência para aumentar uma Perícia é igual a seu novo Nível, para Aumentar um Atributo é igual ao quíntuplo do novo Nível. Vantagens e Desvantagens não podem ser adquiridas sem a permissão do Narrador. Qualquer indivíduo que deseje adquirir um Atributo superior a 5 deve possuir Teologia (Shintao) 3 como pré-requisito.

Combatentes não podem se tornar conjuradores e vice-versa. É possível aprender a usar armaduras melhores através de treinamento em outra Escola.

Iniciativa: A Iniciativa é rolada com 1k1 + Reflexos apenas.

Manobras: Qualquer um pode adquirir a Ênfase Agarrar da Perícia Jiujutsu. Adquiri-la lhe faz perder um número de pontos de Honra igual a seu Nível em Jiujutsu. A partir deste ponto, cada vez que elevar seu Nível nesta Perícia, você perde um número de pontos de Honra igual ao novo Nível devido à brutalidade das manobras. Através desta Ênfase você pode executar manobras a seguir. Exceto empurrão e estrangulamento, elas também exigem Jiujutsu 3.

Empurrão: Faça sua rolagem de ataque normalmente, mas ignore a armadura do oponente. Sucesso indica que nenhum dano é infligido, entretanto o oponente é empurrado um número de metros igual à sua Força. Cada Aumento declarado em sua rolagem de ataque pode empurrá-lo um metro adicional. Um Aumento também pode ser feito para derrubá-lo ou para escolher a direção empurrada. Um alvo empurrado não pode realizar um de seus ataques em sua próxima ação. O mesmo ocorre com o indivíduo que colidir com alguém que é empurrado. Esta manobra não pode ser usada contra oponentes cujo peso supere sua capacidade de carga (considere sua Força maior em um para calculá-la).

Esquiva Bêbada: Se você está desarmado e seu oponente o ataca com uma única arma de uma mão, você pode sacrificar seu próximo ataque para fazer uma rolagem de Reflexos/Defesa contra NA igual ao quíntuplo da soma da Agilidade do oponente com a Perícia de Arma apropriada dele. Falha indica perda de seu precioso tempo. Sucesso indica que você feriu o oponente com a arma dele, role o dano usando a sua própria Força, não é possível fazer Aumentos para aumentar tal dano e você descarta o melhor dado de dano.

Estrangulamento: Faça um Aumento em sua rolagem de ataque para estrangular. Sucesso indica que o oponente está Agarrado, não pode atacar com a arma dele e deve vencer uma rolagem Disputada de Força/Jiujutsu ou Agilidade/Jiujutsu para escapar. Cada rodada que passar Agarrado desta maneira reduz o Vigor da vítima em um (apesar de isto não afetar suas Feridas). Se o Vigor atingir zero, o alvo desmaia. Uma rolagem de

Inteligência/Medicina contra NA 10 o acorda. Se ele se soltar, seu Vigor retorna numa taxa de um ponto por minuto. Se você continuar a estrangulá-lo desacordado, ele toma 1k1 de dano por rodada até morrer. Você não pode estrangular zumbis, criaturas com Invulnerabilidade ou Bushis Hida.

Lacrimejar: Esta manobra exige dois Aumentos para um olho ou três para ambos, um Aumento a menos se o alvo estiver Agarrado. Faça sua rolagem de ataque com os Aumentos adequados. Sucesso indica que o alvo recebe pelo menos uma Ferida e recebe +10 (para um olho) ou +20 (para ambos os olhos) de penalidade a todos os seus NAs devido à dor. Se você causar neste golpe mais que o triplo do Vigor do alvo em dano, o(s) olho(s) está(ão) permanentemente destruídos, isto tem efeito se o alvo for um demônio.

Lição de Hida: Se um oponente tentar agarrá-lo ou arremessá-lo e você ainda não agiu na rodada, você pode fazer uma rolagem de Reflexos/Jiujutsu contra NA igual ao quíntuplo da Agilidade do oponente. Você pode declarar Aumentos e causar dano normalmente. Além disto, esta mesma manobra permite declarar um Aumento se houver suspeita de que o alvo é versado em Jiujutsu para aumentar o NA de qualquer rolagem reacionária para o quíntuplo da soma de seus Reflexos com seu Nível em Jiujutsu, este ataque ainda causa dano. Você só pode usar a Lição de Hida se estiver desarmado ou com uma arma pequena (tamanho máximo de uma adaga), você pode derrubar sua arma para tanto.

Honra: Os conceitos de certo e errado variam conforme a cultura de cada Clã.

Evento	Caranguejo	Dragão	Escorpião	Fênix	Garça	Leão	Unicórnio	Média
Assassinato de Samurai	-5 a -1	-5 a -2	0	-5 a -3	-5 a -3	-5 a -2	-4 a -2	-4 a -2
Jin: Compaixão	0 a 1	2 a 4	0	2 a 4	1 a 3	1 a 3	1 a 3	1 a 3
Coragem	3 a 5	1 a 3	0	1 a 2	1 a 2	3 a 5	2 a 4	2 a 3
Rei: Cortesia	0	1 a 4	0	1 a 3	2 a 5	1 a 2	1 a 2	1 a 2
Determinação	2 a 5	1 a 3	3 a 5	1 a 3	2 a 5	2 a 4	1 a 3	2 a 4
Forçar Duelo injustificado	-1 a 0	-5 a -3	0	-4 a -2	-5 a -4	-5 a -3	-3 a -1	-3 a -2
Etiqueta	0	1 a 4	0	1 a 3	2 a 5	1 a 2	1 a 2	1 a 2
Gi: Honestidade ou Justiça	0 a 1	0 a 2	0	1 a 2	2 a 4	1 a 3	1 a 2	1 a 2
Meyo: Honra	1 a 5	1 a 5	1 a 5	1 a 5	1 a 5	1 a 5	1 a 5	1 a 5
Chugo: Lealdade ou Dever	2 a 5	1 a 3	3 a 5	1 a 3	2 a 5	2 a 4	1 a 3	2 a 4
Pego em Mentira	-3 a -1	-4 a -2	0	-4 a -2	-5 a -3	-5 a -3	-3 a -1	-3 a -2
Permissão de atos desonrados	-3 a -1	-5 a -2	0	-5 a -2	-5 a -1	-5 a -3	-4 a -2	-4 a -2
Quebra de Etiqueta	-2 a 0	-3 a -1	0	-5 a -3	-5 a -4	-5 a -3	-3 a -1	-4 a -2
Perder a Face	-5 a -3	-4 a -1	0	-5 a -2	-3 a -1	-5 a -3	-4 a -2	-3 a -2
Makoto: Sinceridade	1 a 2	2 a 4	-5 a -2	2 a 4	2 a 5	2 a 5	1 a 3	1 a 3
Traição	-4 a -2	-4 a -2	1 a 5	-5 a -2	-5 a -2	-5 a -3	-4 a -2	-4 a -1

Posturas: A postura Ataque é a postura padrão. A postura Defesa Total é alterada para o seguinte: não há rolagem de Agilidade/Defesa, em vez disto, seu NA de Acerto é calculado a partir do quíntuplo de sua Agilidade (em vez do quíntuplo dos Reflexos) e todos os ataques direcionados contra você descartam os dados cujos resultados sejam inferiores à soma de seus Reflexos à sua Perícia Defesa. A postura de Ataque Total reduz seu NA a 5 + armadura e concede +2k2 às rolagens de ataque.

Rolagens: O Narrador pode usar qualquer uma das seguintes regras para quando uma rolagem exceder dez dados rolados. Ele deve determinar qual regra empregará no início de sua Campanha:

Opção A: dados excedentes são perdidos.

Opção B: cada dado excedente adiciona 5 ao resultado.

Opção C: cada dois dados rolados são convertidos a um dado mantido.

Pontos de Personagem: Personagens possuem 25 pontos de personagem para personalizar sua ficha. Aumentar Atributos custa 8 pontos cada Nível, Perícias custam 1 ponto cada Nível. Vantagens e Desvantagens possuem números de pontos especificados. Você pode possuir até 20 pontos em Desvantagens e deve escolher pelo menos uma Desvantagem obrigatoriamente. Atributos e Perícias podem ser elevados a até Rank +4.

A lista de Vantagens e Desvantagens são as seguintes (nas quais P é o custo em pontos de personagem ou o quanto é recebido):

Vantagem	**P**	**Efeitos**
Aliado	2 a 8	Possui aliado que age em seu favor (até 4 pontos é considerado aliado menor).
Ambidestria	3	Ignora penalidade de -2k2 às rolagens de ataque quando portar duas armas.
Beleza Perigosa	2	+3k3 às suas tentativas de Enganar (Sedução).
Bênção de Benten	3	+1k1 às rolagens para persuasão (+2k2 se a pessoa estiver atraída por você)
Caminho da Terra	1	Nunca se perde na região em questão, sabe os melhores caminhos.

Direção Absoluta	1	+2k2 às rolagens envolvendo direção.
Dom Interior	6	Você pode acalmar uma pessoa usando uma ação e nenhuma rolagem; ou você é ciente de qualquer criatura com Carisma 2 ou maior a até um número de quadrados igual a 10 x seu Carisma; ou você é imune a surpresas e emboscadas; ou você é capaz de compartilhar uma vez diária seus sentidos por uma hora com outro membro de sua espécie; ou você consegue manter ciência sobre toda uma região de Percepção x 50 m sem necessidade de qualquer sentido.
Engenhoso	3	Todas as Perícias Baixas que não possui são consideradas no Nível 1.
Equilíbrio	4	Durante duelos de Iaijutsu, pode fazer dois Aumentos além do que normalmente lhe é permitido. Ignore modificadores a testes de Honra.
Escola Diferente	5	Começa de Escola de outro Clã. **Para Escolas Naga:** Para adentrar numa Escola naga, um humano deve, além de adquirir Escola Diferente, adquirir Aliados (4 pontos direcionados às nagas), reduzir sua Glória a 0 e receber a Desvantagem Ovelha Negra. Além disto, é necessário 10 de Perspicácia adicional para se adquirir cada Rank (160 para o Rank 2, 195 para o Rank 3, 230 para o Rank 4 e finalmente 265 para o Rank 5). **Para Escolas Monásticas:** Qualquer personagem é capaz de se tornar um Monge através de Escolas Múltiplas. Um personagem assim deve abdicar de bens materiais na forma do recebimento da Desvantagem Asceta. Isto requer um ano de meditação diária, pelo menos 3 Níveis em Meditação e Teologia e o gasto de 10 pontos de personagem (o que conta como aquisição da Vantagem Escola Diferente ou da Vantagem Escolas Múltiplas, ou seja, eleva seu custo a 10 pontos), além disto, ele jamais deve elevar Níveis de Técnica de qualquer outra Escola.
Escolas Múltiplas	5	**Para Todas as Escolas:** Adquire a Técnica de Nível 1 de outra Escola e é possível adquirir outras Técnicas dela. Um conjurador não pode se tornar um combatente e vice-versa. Só é possível adquirir esta Vantagem uma vez. O personagem demora de 3 a 6 meses para adquirir sua Técnica e deve adquirir as Perícias daquela Escola; ele recebe gratuitamente um bônus igual ao Atributo daquela Escola. **Para Escolas Naga:** Para adentrar numa Escola naga, um humano deve, além de adquirir Escola Diferente, adquirir Aliados (4 pontos direcionados às nagas), reduzir sua Glória a 0 e receber a Desvantagem Ovelha Negra. Além disto, é necessário 10 de Perspicácia adicional para se adquirir cada Rank (160 para o Rank 2, 195 para o Rank 3, 230 para o Rank 4 e finalmente 265 para o Rank 5). **Para Escolas Monásticas:** Qualquer personagem é capaz de se tornar um Monge através de Escolas Múltiplas. Um personagem assim deve abdicar de bens materiais na forma do recebimento da Desvantagem Asceta. Isto requer um ano de meditação diária, pelo menos 3 Níveis em Meditação e Teologia e o gasto de 10 pontos de personagem (o que conta como aquisição da Vantagem Escola Diferente ou da Vantagem Escolas Múltiplas, ou seja, eleva seu custo a 10 pontos), além disto, ele jamais deve elevar Níveis de Técnica de qualquer outra Escola.
Estrategista	5	Exceto se estiver nas Reservas, pode alterar seu resultado da rolagem de Batalha + Água no Combate Massivo em até 3 pontos para mais ou para menos.
Força da Terra	2, 4 ou 8	Penalidades de Feridas são diminuídas em um dado por Nível.
Grande	2	Adicione +1k1 às rolagens de dano e penalize em -2k0 às rolagens Sociais.
Grande Destino	4	Uma vez por campanha, você é considerado com uma Ferida restante quando teria morrido.
Habilidade Inata	3	Escolha uma magia. Você pode conjurá-la sem consumir uma magia diária.
Harmonia das Estações	5	Escolha um Anel, ele é considerado maior em um para você aprender kihos.
Insensível	2	Seduzi-lo requer dois Aumentos.
Laço Kármico	1 a 5	+1k0 por Nível nesta Vantagem para proteger determinado indivíduo.
Lâmina Especial	5	Recebe espada longa que causa 3k3 de dano.
Ler Lábios	2	Lê lábios em sucesso em rolagem de Percepção
Liderança	7	Se possuir uma Perícia no Nível 3, qualquer aliado recebe +1 Nível nesta Perícia.
Línguas	1	Aprende um idioma.
Memória Precisa	3	Fazendo uma rolagem de Inteligência contra NA 20, lembre de informações complexas.
Mente Clara	2	Aumente em 10 o NA para tentativas de convencê-lo.
Ouvidos Áureos	5	Adicione +1k1 por Nível de Carisma para manipular indivíduos dos Clãs Intransponível e Resistente
Posição Social	5	Adicione um Nível de Glória.
Propósito Maior	2	Se você mantiver sua meta, receba um ponto de experiência extra no final da sessão.

Rápido	3	Adicione +1k0 à Iniciativa.
Recuperação Veloz	3	Cure-se como se seu Vigor fosse maior em 1.
Reflexos de Combate	6	Você pode trocar sua Iniciativa com o indivíduo que agiria antes ou aquele que agiria depois.
Resistência a Magia	2, 4 ou 6	Aumente o NA de qualquer conjuração feita sobre você pelo quíntuplo de seu Nível nesta Vantagem.
Rico	1 a 10	2 koku adicionais por Nível nesta Vantagem.
Sábio	2	+1k1 às rolagens de Perícias de Conhecimento.
Sangue de Osano-Wo	5	Você sempre obtém sucesso em rolagens de Vigor associadas a clima.
Sintonia Elemental	1	Role Carisma contra NA determinado pelo Narrador para detectar magia.
Sorte	3, 6 ou 9	Um número de vezes por campanha igual a seu Rank x seu Nível nesta Vantagem, você pode re-rolar uma rolagem de Perícia.
Tabela de Favores	3 a 15	Você pode usar a Tabela de Favores uma vez, o custo desta Vantagem é o quíntuplo do Nível do Favor.
Transe da Morte	3	Imunidade a medo
Voz	2	Adicione +1k1 às rolagens nas quais falar.

Desvantagem	**P**	**Efeitos**
Adotado	1	Para obter cada Nível de Glória, você precisa de 15 pontos de Glória em vez de 10. Cada Nível de Glória obtido reduz o necessário para o próximo nível em 1 (ao mínimo de 10).
Amor Perdido	2	Quando seu amor for mencionado, receba -1k1 a todas as suas rolagens ou perca um Ponto de Vácuo.
Amor Verdadeiro	3	Você pode gastar um Ponto de Vácuo para não escolher seu amor quando dividido. Se perder a admiração de seu amor, você não pode gastar Pontos de Vácuo até reconquistá-lo.
Anti-social	2 ou 4	Mantém um dado a menos nas rolagens Sociais (dois se for a versão maior).
Arqui-inimigo	3 a 6	Inimigo possui o mesmo Rank que você na versão de 3 pontos. Cada ponto extra da Desvantagem concede a ele um Rank adicional.
Asceta	3	Seu único equipamento inicial são suas vestimentas. Bushis também recebem katana e wakizashi.
Avareza	Variável	Pessoas que tentem suborná-lo recebem +1k1 à rolagem por Nível nesta Desvantagem. Você não pode fazer um Teste de Honra para evitar ser subornado.
Azar	3 a 9	Uma vez por campanha por Nível nesta Desvantagem, você deve rolar novamente uma rolagem determinada pelo Narrador.
Bravo	2	Faça um Teste de Honra contra NA 20 para evitar agir quando afrontado.
Caolho	3	Suas rolagens de ataque e de Percepção recebem -5 de penalidade.
Cegueira para Cores	1	Sua visão é em escala de cinza.
Compulsão	2 a 4	Faça um Teste de Honra contra NA 15, 20 ou 25 (dependendo do nível desta Desvantagem) para se controlar se sua compulsão estiver presente.
Coração Mole	2	Role Vontade contra NA 20 para matar alguém.
Crédulo	3	O NA para convencê-lo de qualquer coisa sempre é 5.
Dependência Química	3	Cada dia sem a fonte de sua dependência lhe penaliza em -1k1 cumulativo às rolagens.
Dependente	1 a 4	Há alguém que precisa de você para sobreviver. Quanto mais precária a situação, mais pontos a Desvantagem concede.
Desvantagem Social	3 por Nível	Sua Glória é reduzida em um Nível por Nível nesta Desvantagem.
Espoliado	3	Para resistir a seu objeto de desejo, role Vontade contra NA determinado pelo Narrador (pelo menos 15).
Esquecido	4	Você jamais poderá conjurar feitiços ou usar itens mágicos.
Ferida Permanente	5	Você nunca recupera as Feridas da primeira Caixa de Feridas.
Fobia	2 ou 4	Você recebe -1k1 a todas as suas ações quando lidando com sua fobia (ou -2k2 se for a versão maior da Desvantagem). Você pode gastar um Ponto de Vácuo para negar estas penalidades por uma

		rodada.
Fraqueza	5	Um de seus Atributos é reduzido a 1.
Idealista	2	Para cada cinco pontos de Honra que você deveria ganhar, você só ganha um.
Incapaz de Mentir	3	Falha em todas as tentativas de mentir.
Infâmia	2	NPCs recebem +1k1 para reconhecê-lo. Eles sempre lhe tratarão mal.
Influenciado	3	Você possui um objetivo e passará por cima de qualquer coisa para atingi-lo.
Insensível	2	Deve gastar um Ponto de Vácuo para se arriscar por alguém.
Luxúria	Variável	Pessoas que tentem seduzi-lo recebem +1k1 à rolagem por Nível nesta Desvantagem. Você não pode fazer um Teste de Honra para evitar ser subornado.
Mácula	1 a 5	Você possui Nível de Mácula conforme o Nível da Desvantagem.
Maldição	10	Suas magias demoram o dobro do tempo para serem conjuradas e o NA de conjuração sempre é aumentado em +10.
Maldição de Benten	2	Adicione +1k1 às rolagens de Medo ou Intimidação, penalize em -2k2 as rolagens de Etiqueta.
Manco	3	Subtraia 2k2 de todas as rolagens de Agilidade
Momoku	8	Não pode gastar Pontos de Vácuo
Nêmese	5	Escolha um oponente. Você não pode gastar Pontos de Vácuo quando lidando com ele.
Obrigação	4	Você tem uma grande dívida para um indivíduo ou um grupo.
Ovelha Negra	5	Você jamais receberá outras Técnicas.
Pequeno	3	Você perde seu maior dado de dano.
Saúde Fraca	3	Feridas são calculadas como se seu Vigor fosse menor em um.
Segredo Obscuro	5	Você possui um segredo que, se descoberto, pode lhe levar a inúmeras outras Desvantagens.

Conjuração

Aprendendo: Apenas shugenja podem aprender e conjurar magias. A soma do Nível de Técnica de um conjurador com seu Anel usado para conjurar uma magia determina se aquele conjurador é capaz de aprendê-la devendo igualar a Maestria da magia. Para aprender uma magia além daquelas aprendidas automaticamente quando adquire Níveis de Técnica, um shugenja deve achar uma pessoa que conheça aquela magia, possua o pergaminho, esteja disposta a ensiná-lo e possua a Perícia Instrução. A rolagem para aprender um feitiço é de Inteligência/Feitiçaria contra NA igual a 20 + 5 x Maestria da magia. Caso falhe em aprender a magia, deve recomeçar a estudar do começo empregando novamente o tempo determinado (um número de meses igual à Maestria da magia). Os seguintes modificadores interferem na rolagem de Inteligência/Feitiçaria:

Condição	Modificador
Você ganha um Aumento Gratuito para conjurar magias daquele elemento	+5
Você pesquisa a pelo menos quatro meses contínuos	+10
Você sabe pelo menos dez feitiços do elemento	+6
O feitiço tem um requisito incomum (a critério do Narrador)	+1 a +5
Você não possui biblioteca disponível (Ronin sempre sofrem disto)	-15
O elemento daquela magia não está presente nas opções de suas magias iniciais	-5

Magias secretas só podem ser aprendidas em seus próprios Clãs. Elas são consideradas dentro da lista de magias de membros daquele Clã podendo ser aprendidas até como magias iniciais.

Magias perdidas só podem ser encontradas mediante grande esforço e paciência, apenas dedicação de anos permite acesso a tal conhecimento. Em vez de um conjurador, elas são aprendidas através de pergaminhos e livros. Considere que um personagem precise estudar um número de anos igual à Maestria da magia para aprendê-la em vez de apenas alguns meses. Qualquer magia aprendida através apenas de manuscritos, sem nenhum professor, também usa esta regra. Alguns Clãs mantêm registro de magias que ninguém sabe mais conjurar permitindo a shugenjas brilhantes aprender magias perdidas. Noutros casos, é muito improvável que alguém consiga aprendê-las.

Quando um shugenja adquire outra Escola shugenja através de Escolas Múltiplas, ele aprende várias magias a mais do que aprenderia caso adquirisse um Nível de Técnica como sua Escola original, entretanto abdica de aprender magias mais poderosas e rolará um dado a menos sempre que conjurar um feitiço (devido a possuir um Nível de Técnica a menos de sua melhor Escola conjuradora; salientando que para conjurar é empregado Nível de Técnica, não Rank nem soma dos Níveis de Técnica de Escolas conjuradoras).

Conjurando: magias são conjuradas usando um número de ações determinado pela magia, cada Aumento declarado na conjuração pode reduzir isto em uma rodada se a magia permitir. Um conjurador pode escolher receber um Aumento Gratuito a uma conjuração duplicando o número de rodadas necessárias a conjurá-la.

Conjurar uma magia que não seja necromântica num local Maculado aumenta seu NA em 10. Além disto, para cada 5 pontos pelos quais um conjurador falhar nesta conjuração, ele recebe 1 ponto de Mácula. Um conjurador Maculado recebe no mínimo um ponto de Mácula a cada conjuração, mesmo que não seja uma magia necromântica.

A tabela a seguir indica como é a rolagem de conjuração para cada tipo de magia. Uma magia consome uma magia diária do Anel usado para conjurá-la. Cada conjurador possui um número de magias diárias de cada Anel igual àquele Anel. A exceção é maho, que não gasta magias diárias de Terra e sim de Mácula (cada pessoa possui um número de magias diárias igual à Mácula para maho).

Elemento	Rolagem
Vácuo	Vácuo/Nível de Técnica de Conjurador
Fogo	Fogo/ Nível de Técnica de Conjurador
Água	Água/Nível de Técnica de Conjurador
Ar	Ar/ Nível de Técnica de Conjurador
Terra	Terra/Nível de Técnica de Conjurador
Maho	Primavera/Mácula*
Universal	Anel escolhido conforme efeito/Nível de Técnica de Conjurador
* O conjurador acumula um número de pontos de Mácula igual ao dobro da Maestria da magia. Ele deve sangrar (de si ou de outra criatura) um número de Feridas igual à Maestria da magia, o conjurador recebe um Aumento Gratuito para cada vez que sacrificar um número de Feridas idêntico adicionalmente.	

Recuperando: Você não recupera todas as suas magias diárias quando medita ou dorme. Em vez disto, 8 horas ininterruptas de descanso recuperam uma magia de cada Anel.

Ferindo: Exceto especificado o contrário, o conjurador adiciona um número de dados rolados igual a seu Nível de Técnica a qualquer rolagem de dano de uma de suas magias. Se a magia citar Aumentos para dano adicional, ele pode fazer Aumentos para este dano aumentando-o em +1k0 por Aumento declarado.

Concentrando-se: Magias de efeito contínuo requerem um nível de normalmente concentração para mantê-la. O conjurador pode precisar continuar cantando e gesticulando para ter controle sobre os elementos ou pode precisar manter sua visão no alvo. Assume-se que um conjurador possui treinamento adequado para manter uma magia se ele não estiver distraído e não tiver nenhuma outra ação enquanto manter a magia. Porém, se for ferido, distraído, ou tentar fazer qualquer outra coisa enquanto manter uma magia, ele rolará Vontade contra o NA designado (falha indica que a magia é cancelada):

Concentração Total requer NA 20, indica que o conjurador não pode realizar nenhuma outra ação, nem mesmo se mover e ele recebe -4k0 às rolagens que envolvam Carisma ou Percepção devido à concentração, seu NA de Acerto é reduzido a 5.

Concentração Completa requer NA 15 e indica que o conjurador possui NA de Acerto 10, ele rola -1k0 a todas as rolagens que envolvam Percepção ou Carisma e pode se mover com metade de seu deslocamento

Concentração Focalizada (cujo NA da rolagem de Vontade é 10) altera seu NA de Acerto a 15 e, apesar de não permitir executar outras ações, permite conversar com pessoas; concentração casual indica NA 5 para a rolagem de Vontade e permite que o conjurador executar as seguintes ações: declarar Defesa Total e conjurar, seu NA de Acerto não é afetado.

Se uma magia não requer concentração, ela continua seu efeito mesmo se o conjurador morrer.

Aumentos: Se a magia não especificar quanto é a redução, cada Aumento declarado para reduzir o tempo de conjuração o faz em uma rodada e cada Aumento declarado para duração aumenta uma graduação (três rodadas viram quatro rodadas, dois minutos viram três minutos). Similarmente, a duração é aumentada em um incremento se não houver especificação e a Concentração é diminuída em um Nível.

Rituais: Algumas magias são designadas como rituais nos quais qualquer número de conjuradores pode participar. Cada conjurador participante somará o menor entre seu Anel relevante para a conjuração e seu Nível de Técnica ao número de dados rolados para executar a magia. Um ritual pode ser executado por um único conjurador se ele tiver a capacidade, mas uma magia comum não pode ser executada como um ritual.

Duelos Arcanos: Os mecanismos ocorrem da seguinte forma: cada conjurador seleciona um Anel. Primeiro o desafiante e depois o desafiado. Caso o conjurador receba um Aumento Gratuito como bônus de Escola às magias daquele Anel, ele recebe +5 às rolagens durante o duelo. Caso um conjurador escolha um Anel cujo elemento vença o elemento do outro, ele recebe +1k1 às rolagens durante o duelo. Terra derrota Água que vence do Ar que destrói o Fogo que derruba a Terra. Vácuo só pode ser escolhido se o personagem conjura magias de vácuo, ele garante que não hajam benefícios ou penalidades.

Após feitas as rolagens como se fossem conjurações, o conjurador que possuir melhor rolagem causa dano ao outro igual à diferença entre as rolagens. Isto é considerado uma conjuração e consome uma magia diária.

Qualquer conjurador pode alterar o Elemento que está usando quando a rodada do duelo for mudada. Esta alteração é feita em segredo para o outro. Qualquer conjurador pode abandonar o duelo a qualquer momento declarando o oponente como vencedor.

Kihos: As regras apresentadas anteriormente não se aplicam a kihos. Kihos não estão disponíveis como se fossem magias a serem aprendidos por shugenja quando avançam Ranks nem por conta própria usando as regras descritas. As regras para kihos estão a seguir:

Qualquer um pode aprender kihos pagando um número de pontos igual ao dobro da Maestria daquela magia. Personagens estão restritos a só poderem aprender um número de kihos igual a seu Rank. Ninguém precisa ser shugenja para aprendê-los, entretanto devem possuir o Anel ligado ao elemento associada àquele kiho igual ao superior à sua Maestria para poder aprendê-la.

Shugenja levam vantagem adicionando metade de seu Nível de Técnica (arredondando para baixo) a cada Anel para determinar se podem aprender kihos. Em outros pontos, aprender kihos segue as mesmas regras descritas no primeiro parágrafo de conjuração.

Kihos não possuem conjuração comum: não há rolagem de conjuração, portanto não há NA Base, tempo de conjuração ou Aumentos; também não há duração descrita e, desta forma, regras de concentração não se aplicam a elas. Kihos não gastam magias diárias. Exceto kihos mushin e especificado o contrário, kihos só afetam o conjurador.

Kihos são associados com os elementos. Além de possuir uma estação, cada magia de criação possui um tipo conforme explicado a seguir:

Tipo	Características
Mushin	Estes efeitos são transferidos através do toque sobre um indivíduo. Eles podem ser ativados sem iniciar um combate se o usuário for sutil o suficiente. Em combate é necessária uma rolagem de Jiujutsu para afetar um alvo e só é possível usar um mushin por ataque. Estes kihos são ativados no momento do ataque. Infelizmente tocar o corpo de um indivíduo de armadura é difícil, armaduras conferem o dobro do bônus ao NA contra estes movimentos.
Aiki	Não é possível possuir dois kiho aiki ativos simultaneamente. Ativar um aiki ou trocar o aiki ativo requer 15 minutos de meditação ou o gasto de um Ponto de Vácuo. Sua duração é até que seja dissipado.
Kármico	Cada um destes kihos possui um gatilho que permite ativá-lo, é comum possuir um efeito reacionário ativo esperando o momento certo para liberar seu poder. Não é possível possuir dois kiho kármicos ativos simultaneamente. Ativar um kármicos ou trocar o kiho kármico ativo requer 15 minutos de meditação ou o gasto de um Ponto de Vácuo. Sua duração é até que seja dissipado. Sua duração é indefinida até ser consumida.
Zanshin	Gasta-se um Ponto de Vácuo para ativar este efeito.

CARANGUEJO

Características: Você pode usar as seguintes manobras de Jiujutsu, se possuir possuir pelo menos três Níveis nesta Perícia:

Fechar a Porta: Você pode fazer uma rolagem de Fogo/Jiujutsu para, em vez de causar dano, reduzir a Iniciativa do alvo em dois pontos. Cada Aumento declarado aumenta seu NA de Acerto em 5 contra aquele oponente por uma rodada ou lhe concede um Aumento Gratuito contra ele em seu próximo ataque.

Montanha Abaixo: Se portar uma arma de tamanho máximo de uma adaga ou nenhuma arma e atacar um oponente declarando dois Aumentos para esta manobra, receba os seguintes benefícios: +2k2 à rolagem de dano, +10 à qualquer rolagem para ativar Técnicas de Bushi Hida, 3 de dano em um alvo com Invulnerabilidade, redução da Iniciativa do alvo por um número igual a seus Reflexos.

Você pode adquirir uma Vantagem de 2 pontos chamada Aliado Nezumi. Ela permite um aliado entre os nezumi.

Você pode adquirir uma Vantagem de 6 pontos chamada Mãos de Caranguejo. Ela permite usar todas as Perícias de Arma como se as possuísse um Nível acima do que possui.

Você pode adquirir uma Vantagem de 5 pontos chamada Mãos de Pedra. Ela adiciona +0k1 a seu dano desarmado.

As Vantagens Grande e Sangue de Osano-Wo lhe custam, respectivamente, 1 e 3 pontos, em vez de seus custos originais.

Famílias: *Hida:* Força +1

Hiruma: Vigor +1; pode ingressar na Escola Perdida Hiruma

Kaiu: Percepção +1

Kuni: Inteligência +1; tem contato pacífico com goblins, o que, na prática, trás poucos benefícios, o único a ser citado é a possibilidade de aquisição de lama mágica que, quando passada numa área do corpo, concede àquela parte Carapaça 5. Isto dura enquanto a lama não secar e esfarelar)

Yasuki: Carisma +1; não perdem Honra por uso da Perícia Comércio e começam com 2 koku adicionais

Descendências: Comece suas rolagens na Tabela de Descendências C-1.

Yasuki, quando rolando na Tabela de Descendência C-5, subtraem 2 pontos do resultado rolado. Além disto, caso obtenham os resultados Veterano ou Fim do Herói, estes personagens devem rolar novamente o dado para aquela mesma Tabela aceitando o novo resultado, mesmo que tenha sido igual. Adicionalmente, quando rolam na Tabela de Descendências I-1, adicionam dois ao resultado.

Ancestrais: Hida (10 pontos): receba um Ponto de Vácuo para cada indivíduo de seu Clã ao seu lado. Cada aliado do Caranguejo também recebe um Ponto de Vácuo, entretanto cada vez que um destes aliados sofre dano, você sofre uma Ferida.

Hida Tadaka (4 pontos): você pode gastar um Ponto de Vácuo para curar indivíduos, cada Ferida curada lhe causa 1 de dano. Se o alvo é do Caranguejo, isto não custa um Ponto de Vácuo.

Hiruma (5 pontos): Você pode gastar um Ponto de Vácuo para re-rolar qualquer rolagem.

Kaiu (5 pontos): Receba um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Vácuo às rolagens de Ofícios.

Kuni (4 pontos): você rola duas vezes para resistir a Mácula e escolhe a melhor.

Kuni Osaku (6 pontos): você pode gastar um Ponto de Vácuo numa conjuração para receber um número de Aumentos Gratuitos a ela igual a seu Nível de Técnica.

ESCOLAS

Bárbaro [Bushi]

Honra: 1,0

Bônus: Vigor +1

Perícias: Arquearia, Batalha, Jiujutsu, Conhecimento: Terras Sombrias, Defesa, Kenjutsu, Tetsubo.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura pesada, mochila, vestimentas, 5 koku.

Técnicas 1 a 5: Adicione Rank em dados rolados e mantidos às rolagens de dano.

Você ignora Penalidade de Feridas pelas primeiras rodadas do combate. O número de rodadas equivale a seu Nível de Técnica + o dobro de sua Terra. Infelizmente, após este período, você é considerado automaticamente em Inconsciente.

Não há Escola real, construa um personagem do Caranguejo com a Vantagem Transe da Morte. Para se tornar um Bárbaro Hida, ele deve renunciar todas as Escolas que possuía perdendo suas Técnicas e reduzir sua Honra a 1,0 (a menos que já seja menor). Isto reflete um aumento da fúria em detrimento a nuances sociais. Ele se torna, assim, um Bárbaro.

Batedor Hiruma [Bushi]

Honra: 2,0

Bônus: Percepção +1

Perícias: Arquearia, Atletismo, Conhecimento: Terras Sombrias, Furtividade 2, Jiujutsu, Kenjutsu

Equipamento: Katana, wakizashi, vestimentas, dedo de jade, sapatos de corrida, pintura negra de corpo.

Técnica 1: Adicione o quíntuplo do Nível de Técnica a seu NA de Acerto contra qualquer criatura Maculada.

Técnica 2: Você pode correr ao dobro do movimento.

Técnica 3: Você sente Mácula em qualquer criatura racional a um número de quadrados igual ao dobro de seu Nível de Técnica.

Adicionalmente, você nunca se perde.

Técnica 4: Receba um ataque adicional por rodada contra qualquer criatura Maculada.

Técnica 5: Gastando um Ponto de Vácuo e tentando se esconder (usando cobertura disponível, usando roupas camufladas ou de qualquer outra forma), você recebe invisibilidade. Você não pode fazer nenhum movimento enquanto neste estado ou cancelará o efeito.

Bushi Hida [Bushi]

Honra: 1,5

Bônus: Vigor +1

Perícias: Arquearia, Batalha, Conhecimento: Terras Sombrias, Defesa, Jiujutsu, Kenjutsu, Tetsubo.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura pesada, mochila, vestimentas, 5 koku.

Técnica 1: Adicione sua Terra às rolagens de ataque e de dano.

Adicionalmente, ignore penalidades por uso de armaduras.

Técnica 2: Uma vez diária, você pode gastar um ponto de Vácuo para fazer uma rolagem de Terra contra NA 20. Sucesso indica que você ignorou todo o dano causado num golpe.

Técnica 3: Receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 4: No começo de um turno, você pode sacrificar 3 Feridas para manter um dado adicional nas rolagens de ataque ou de dano até o fim do turno em questão.

Técnica 5: Você pode gastar um ponto de Vácuo para se manter consciente e realizando até uma ação por rodada. Isto pode ser feito ignorando os níveis de Feridas Caído, Inconsciente e Morto. Você pode continuar a gastar um Ponto de Vácuo por rodada para manter o efeito.

Caçador de Feiticeiros Kuni [Bushi]

Honra: 1,5

Bônus: Carisma +1

Perícias: Caça, Conhecimento: Terras Sombrias, Defesa, Medicina, Atletismo ou Furtividade, quaisquer duas Perícias Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, vestimentas de viajante, amuleto de jade (imunidade à Mácula involuntária).

Técnica 1: Receba dois ataques adicionais por rodada contra qualquer criatura Maculada.

Você pode usar a Vantagem Escolas Múltiplas para se tornar um Shugenja Kuni, mesmo que aquela Escola seja shugenja.

Conhecimento: Terras Sombrias é uma Perícia Bugei para você.

Técnica 2: Você automaticamente faz uma rolagem de Carisma/Conhecimento: Terras Sombrias contra NA 15 para detectar um ser Maculado a até 30 quadrados. O NA desta rolagem pode ser aumentado conforme o discernimento do Narrador caso a criatura oculte sua natureza.

Técnica 3: Você mantém um número adicional de dados em rolagens de ataque igual à Mácula do oponente.

Técnica 4: Você é imune a maho e pode conceder esta imunidade a outros por uma rodada obtendo sucesso numa rolagem de Vontade/Conhecimento: Terras Sombrias contra NA 25. Cada Aumento feito aumenta em um o número de rodadas do efeito.

Você adiciona o quíntuplo de seu Nível de Técnica ao NA de conjuração de qualquer magia cujo conjurador esteja Maculado e que lhe tenha como alvo.

Técnica 5: Se sua rolagem de dano mata um oponente Maculado, este golpe não conta para o seu número de ataques por rodada.

Engenheiro Kaiu [Bushi]

Honra: 2,0

Bônus: Inteligência +1

Perícias: Armadilhas, Armas de Cerco, Batalha, Conhecimento: História, Engenharia, Ofícios: Armaduras, Ofícios: Armas.

Equipamento: Katana, wakizashi, armadura pesada, vestimentas, equipamentos de avaliação e pesquisa, kit de escrita, tubo para pergaminhos e mapas.

Técnicas 1 a 5: Escolha uma Perícia de Técnica para receber +1k1 às suas rolagens. A mesma Perícia pode ser escolhida repetidamente.

Escola Perdida Hiruma [Bushi]

Pré-requisitos: Hiruma, autorização do daimyo, Escolas Múltiplas, fazer uma rolagem de Inteligência contra NA igual ao Nível de Técnica que deseja aprender multiplicado por dez todos os meses (sucesso em seis rolagens seguidas indica aprendizado da Técnica, falha indica que você está usando a Técnica de maneira errada, o que reduz seu NA de Acerto em 10 até que aprenda a maneira correta)

Honra: Nenhuma

Bônus: Nenhum

Perícias: Arquearia, Atletismo, Batalha, Conhecimento: Terras Sombrias, Furtividade, Kenjutsu, escolha uma: Caça, Conhecimento: Heráldica, Navegação.

Equipamento: nenhum.

Técnica 1: Enquanto não estiver em Ataque Total adicione Fogo a seu NA de Acerto e às rolagens de dano.

Técnica 2: Enquanto não estiver em Ataque Total, cada Aumento feito numa rolagem de ataque aumenta seu NA de Acerto em 5 + seu Nível na Perícia Atletismo.

Técnica 3: Enquanto não estiver em Ataque Total, você pode, uma vez por rodada, tentar se esquivar de um ataque através de uma rolagem de Agilidade/Defesa contra NA igual à rolagem de ataque do oponente. Você pode atacar uma vez na mesma rodada, mas aumenta o NA da rolagem de ataque em 5.

Técnica 4: Receba um ataque adicional por rodada. Você pode sacrificá-lo para poder se esquivar novamente numa mesma rodada.

Técnica 5: Se causar mais dano que o necessário para matar um oponente, aplique o excedente às Feridas causadas no próximo oponente que acertar. O efeito transmissivo perdura até o fim do combate.

Mercador Yasuki [Cortesão]

Honra: 0,5

Bônus: Percepção +1

Perícias: Comércio, Conhecimento: Heráldica, Defesa, Etiqueta, Jogos, Ofícios, Sinceridade

Equipamento: Katana, wakizashi, vestimentas, vestimentas de viajante, mochila reforçada, saco de dormir, pônei com sacolas laterais, 8 koku.

Técnicas 1 a 5: Você é capaz de adquirir objetos ou serviços. Este processo demora uma semana subtraindo dois dias para cada dois Níveis de Técnica acima daquele necessário para a aquisição e requer uma rolagem de Nível de Técnica/Comércio contra NA definido pelo Narrador. Aumentos podem ser feitos para melhorar a qualidade de um item, reduzir o tempo necessário para conseguir em um dia (ao mínimo de um) ou dobrar a quantidade conseguida.

Objetos ou serviços que requerem Nível de Técnica 1: lanternas, vestimentas, armas camponesas, bijuterias, panelas, carroças, recipientes.

Objetos ou serviços que requerem Nível de Técnica 2: jangada, balsa, pônei, arma de qualidade média, viagem em segurança até cidade vizinha, joias de qualidade média, dois itens que requerem Nível de Técnica 1.

Objetos ou serviços que requerem Nível de Técnica 3: viagem em segurança a uma cidade distante (mas dentro da província), dedo de jade, joias caras, bens ilícitos (o que inclui, mas não se restringe a, documentos forjados e outros objetos de origem "duvidosa"), recomendação a uma casa gueixa de qualidade razoável, quatro itens que requerem Nível de Técnica 1, dois itens que requerem Nível de Técnica 2.

Objetos ou serviços que requerem Nível de Técnica 4: viagem em segurança para fora da província (com ou sem papeis), armadura, cavalo de guerra (não do Unicórnio), arma de qualidade alta, navio, recomendação a uma casa gueixa de boa qualidade), oito itens que requerem Nível de Técnica 1, quatro itens que requerem Nível de Técnica 2, dois itens que requerem Nível de Técnica 3.

Objetos ou serviços que requerem Nível de Técnica 5: cavalo Unicórnio (nascido num dia ruim, feio, etc.), documentos de viagem oficiais para viagens seguras e ilimitadas, nemuranai (com as devidas consequências), uma garota de olhos verdes, dezesseis itens que requerem Nível de Técnica 1, oito itens que requerem Nível de Técnica 2, quatro itens que requerem Nível de Técnica 3, dois itens que requerem Nível de Técnica 4.

Shugenja Kuni [Shugenja]

Honra: 1,5

Bônus: Vontade +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: Terras Sombrias, Defesa, Kenjutsu, Meditação, qualquer Perícia Alta, qualquer Perícia de Arma.

Equipamento: Katana, wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar, 3 magias de Terra, 2 magias de Fogo e uma magia de Água.

Receba um Aumento Gratuito às rolagens de conjuração de magias de Terra.

Você pode usar a Vantagem Escolas Múltiplas para se tornar um Caçador de Feiticeiros Kuni, mesmo que aquela Escola seja bushi.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

DESCENDÊNCIAS

Tabela de Descendência C-1

Passado Desonrado (Resultados 1 e 2): Role na Tabela de Descendência C-2.

Passado Banal (Resultados 3 e 4): Não há benefícios ou penalidades

Passado Notável (Resultados 6, 7 e 8): Role na Tabela de Descendência C-3.

Bênçãos Mistas (Resultados 9 e 10): Role na Tabela de Descendência C-4

Tabela de Descendência C-2: Passado Desonrado

Corrompido! (Resultado 1): Seu pai voltou como um Maculado para destruir seu povo. Comece o jogo com Glória 0 e perca um Nível de Honra.

Arruinado! (Resultados 2 e 3): Seu pai ou sua mãe confiou num indivíduo de fora do Clã e isto custou-lhe a vida. Você não é um ronin. Construa o personagem normalmente, entretanto você não possui o nome do Clã, nenhum dinheiro e todos os seus itens iniciais são de qualidade baixa. Escolha o Clã responsável por isto.

Tolo! (Resultados 4 e 5): Escolha uma Família do Escorpião ou da Garça. Ela foi responsável por colocar seu avô como uma importante peça no intrincado jogo das cortes. Role um dado. Um resultado par indica que você possui Segredo Sombrio e um resultado ímpar indica Obrigação.

Fraco! (Resultado 6): Seu ancestral era muito covarde. Você começa com Glória 0 e precisa de 20 pontos de Glória para chegar a 1.

Desertor! (Resultados 7 e 8): Seus pais deixaram o Clã, você não tem Clã.

Amaldiçoado! (Resultado 9): Seu pai ou sua mãe combateram um poderoso demônio, antes de morrer, ele amaldiçoou sua prole. Você não recebe o bônus de Atributo de sua Família.

Traidor! (Resultado 10): Seu pai vendeu segredos do Clã. Ele foi banido, mas você conservou seu elo com o Clã. Entretanto, você não é considerado

confiável (ninguém lhe repassa informações relevantes e não lhe darão terras ou títulos).

Tabela de Descendência C-3: Passado Notável

Sangue Poderoso (Resultado 1): O sangue de um poderoso antepassado corre em suas veias. Receba um Nível de Honra e aumente seu Vácuo em um. Caso este resultado seja obtido mais de uma vez, ele não concede novos benefícios.

Veterano (Resultados 2, 3, 4 e 5): Seus pais lutaram em grandes batalhas. Role na Tabela de Descendência C-5.

Fim do Heroi (Resultados 6 e 7): Seu parente teve uma morte gloriosa. Role na Tabela de Descendência C-6.

Serviço Meritório (Resultados 8 e 9): Seu ancestral executou muito bem um cargo de confiança. Role na Tabela de Descendência C-7.

Envolvimento com Outro Clã (Resultado 10): Seu avô teve um envolvimento amoroso com uma mulher de outro Clã. Role um dado, se o resultado for par, esta mulher é sua avó e ela mantém conexões com seu Clã de origem (o que lhe concede um Aliado daquele Clã e permite que você aprenda suas Escolas sem a necessidade de Vantagens); se o resultado for ímpar, o relacionamento foi uma aventura problemática para ambos (o que lhe concede um Aliado Menor e um Inimigo Menor daquele Clã). Qualquer rolagem inferior a 7 significa que o Clã em questão é o Unicórnio.

Tabela de Descendência C-4: Bênçãos Mistas

Desonra Desmascarada (Resultados 1, 2 e 3): Seu pai destruiu os planos de seu corrupto tio, de lá para cá ele cresceu e ganhou poder, mas o ódio permanece até hoje. Receba um Inimigo Maior, um Nível de Honra e de Investigação.

Aliança Nezumi (Resultado 4): Sua família é responsável por apaziguar os nezumi locais e lidar com eles. Receba um Aliado Menor nezumi.

Contrabando (Resultado 5): Sua família de comerciantes lida com contrabando. Receba +1 a qualquer Atributo que esteja com Nível 2, um Nível em Comércio e as Desvantagens Má Reputação e Desvantagem Social que não se aplicam a membros de seu Clã.

Duelo (Resultados 6 e 7): Seu antepassado duelou contra um membro de outro Clã e ganhou. Receba um Nível de Glória, um Nível em Conhecimento aplicado a Técnicas daquele Clã e um Inimigo Maior.

Pobreza (Resultado 8 e 9): Sua família perdeu tudo o que tinha. Todos os seus itens são de qualidade média e você não tem nenhum dinheiro (exceto bu e zeny). Você recebe quatro Perícias Bugei, de Ofícios ou Baixas no Nível 1.

Item Mágico (Resultado 10): Você herdou um nemuranai, entretanto não conhece sua natureza.

Tabela de Descendência C-5: Grandes Batalhas

Guerra da Garça (Resultados -1, 0 e 1): Seu ancestral lutou na Guerra da Garça. Receba um Nível em Conhecimento: Garça e um Nível em Iaijutsu.

Pequeno Batalha (Resultados 2, 3 e 4): Sua família defendeu seu posto num pequeno combate contra um monstro Maculado. Receba um ponto de Glória e um Ponto de Vácuo adicional que só pode ser gasto quando lidando com criaturas Maculadas.

Batalha da Onda Quebrante (Resultado 5): Seu ancestral auxiliou na luta contra o Mal. Receba um Nível de Glória e um Nível na Perícia Engenharia.

Batalha do Santuário do Trovão (Resultados 6 e 7): Após a luta contra o Mal, o Caranguejo entrou numa série de conflitos contra o Escorpião. A maior batalha foi a Batalha do Santuário do Trovão, ao redor do Templo de Osano-Wo. O terreno dificultou o movimento de ambas as armadas. Receba um Nível de Honra e de Batalha.

Batalha da Devastação Kuni (Resultados 8 e 9): 150 anos atrás, aqueles que estavam lá aprenderam a destruir os servos de Fu Leng. Receba um ponto de Glória e um Nível em Conhecimento: Terras Sombrias.

Batalha do Rio Dormente (Resultado 10): Esta é a famosa batalha na qual os Clãs se uniram contra Iuchiban e sua horda de oradores do sangue para que não chegassem ao Trono Esmeralda. Seu ancestral foi imprescindível para deter o insano conjurador. Adicione um Nível de Honra e de Conhecimento: Maho.

Tabela de Descendência C-6: Mortes Gloriosas

Contra as Terras Sombrias (Resultados 1, 2 e 3): Sua mãe morreu lutando contra as forças da Mácula protegendo-o deste mal. Você é imune a Medo oriundo de criaturas Maculadas e recebe um Nível numa Perícia de Arma.

Morto em Duelo (Resultados 4 e 5): Receba um Nível de Iaijutsu e três pontos de personagem.

Morto em Batalha (Resultados 6, 7, 8 e 9): Role na Tabela de Descendência C-5 e então role um dado. Os resultados estão conforme a seguir: salvamento do dia (resultado 1) lhe concede um Aliado Maior de um Clã aliado ou do seu próprio; morto nas linhas do inimigo (resultado 2) lhe concede um Aliado Menor de seu Clã; morto protegendo o general (resultado 3) concede um Aliado Menor de qualquer Clã aliado ou do seu próprio; morto por um oponente formidável (resultados 4 e 5) concede um Nível de Glória; salvador de personalidade importante (resultado 6) concede um presente daquele que foi salvo na forma de uma rolagem na Tabela de Descendência C-8; grande combatente (resultados 7, 8 e 9) concede 1k1 pontos de Glória; e portador do estandarte do Clã (resultado 10) concede 7 pontos de Glória.

Suicida (Resultado 10): Seu antepassado foi um tolo e cometeu seppuku para evitar que sua família pagasse o preço. Ele deixou sua herança na forma de uma rolagem na Tabela de Descendência C-8.

Tabela de Descendência C-7: Posição Notável

Magistrado de Família (Resultados 1, 2 e 3): Receba um Nível de Glória.

Magistrado do Clã (Resultados 4 e 5): Receba dois Níveis de Glória.

Magistrado do Campeão Esmeralda (Resultado 6): Receba três Níveis de Glória.

Gunso (Resultados 7 e 8): Receba um Nível de Glória e de Batalha.

Chui (Resultado 9): Receba um Nível de Glória e dois Níveis de Batalha.

Taisa (Resultado 10): Receba dois Níveis de Glória e de Batalha.

Tabela de Descendência C-8: Presentes

Dinheiro (Resultados 1, 2, 3, 4, 5 e 6): Receba um número de koku igual a 2k2.

Terras (Resultados 7 e 8): Receba terras que exigem sua atenção por pelo menos três meses anuais. Elas rendem 1k1 koku anuais.

Objeto (Resultado 9): Receba um item de qualidade alta.

Nemuranai (Resultado 10): Receba um item mágico.

DRAGÃO

Características: Membros deste Clã sempre aprendem Jiujutsu. Rolando Agilidade/Jiujutsu contra NA igual ao quíntuplo da Agilidade de uma criatura, você a obriga a rolar Agilidade/Jiujutsu ou Atletismo contra NA 15 +5 por Aumento feito por você em sua rolagem. Falha indica que ele toma dano desarmado normalmente e seu NA para ser atingido na próxima rodada é 5 + armadura.

Dragões podem usar Investigação no lugar de qualquer Perícia para resolver mistérios, enigmas e outros problemas lógicos. Até mesmo a interpretação de presságios pode ser inclusa. Ela é chamada por eles de Nazodo.

Famílias: *Agasha:* Carisma +1; pode aprender uma Perícia Alta baseada em Inteligência chamada Alquimia através da qual é possível criar itens. A lista de itens se encontra a seguir: *Algodão-Pólvora:* este objeto possui pouca chan-ce de causar dano real, mas pode ser usado para cegar um indivíduo por uma ação. O alvo deve rolar Reflexos contra NA de 10 a 20 (dependendo das circunstâncias) para evitar o efeito. O NA para criar algodão-pólvora é 10, são necessários 10 minutos por dose; *Fogo Dormente:* este líquido normalmente é usado para fazer uma fina camada sobre uma superfície. Após seco, mínima alteração de temperatura (como toque ou mesmo sopro) causa uma explosão que causa 1k1 de dano por rodada. O NA para criar fogo dormente é 10, são necessárias 2 horas por dose; *Fumaça Líquida:* este líquido, quando deixado aceso, emite uma fumaça grossa que queima olhos e gargantas. Ele queima por aproximadamente 10 minutos por dose. Aqueles que se moverem por uma nuvem desta fumaça só conseguirão se obtiverem sucesso numa rolagem de Vigor contra NA 10 (cada Aumento feito na rolagem de criação aumenta este NA). O NA para criar fumaça líquida é 10, é necessária 1 hora por dose; *Pólvora Negra:* esta versão ainda incompleta da pólvora é usada para causar 1k1 de dano e como sinalizador em fogos de artifício. O NA para criar pólvora negra é 20, é necessário um dia por dose.

Kitsuki: Carisma +1; pode aprender uma Perícia Alta baseada em Percepção chamada Ichi Miru através da qual descobre natureza, hábitos, disposição e temperamento de uma pessoa observando-a. Também pode aprender Alquimia, como se fosse Agasha.

Mirumoto: qualquer Atributo +1.

Togashi: Agilidade +1; pode se tornar Ise Zumi.

Descendências: Comece suas rolagens na Tabela de Descendências D-1.

É possível rolar uma vez na Tabela de Descendências D-11 ao custo de 3 pontos.

Ancestrais: Agasha Kitsuki (5 pontos): você pode gastar um Ponto de Vácuo para negar os efeitos de venenos.

Mirumoto (15 pontos): receba um Rank adicional na Escola Bushi Mirumoto. Este Rank não conta para seu número máximos de Técnicas. Você não pode ser shugenja.

Mirumoto Tokeru (3 pontos): você nunca falha num Teste de Honra (ou seja, qualquer rolagem que poderia permiti-lo um teste de Honra é um sucesso automático).

ESCOLAS

Bushi Mirumoto [Bushi]

Honra: 2,5

Bônus: qualquer Atributo +1

Perícias: Arquearia, Defesa, Conhecimento: Shugenja, Kenjutsu, Meditação, qualquer Perícia Alta ou Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve, mochila, vestimentas, 2 koku.

Técnica 1: Adicione 5 a seu NA de Acerto enquanto portar duas armas.

Técnica 2: Receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 3: Você pode gastar um ponto de Vácuo para aumentar ou reduzir o NA de conjuração de qualquer feitiço em 5.

Técnica 4: Se sua rolagem de dano mata o oponente, este golpe não conta para o seu número de ataques por rodada.

Técnica 5: Receba um ataque adicional por rodada.

Investigador Kitsuki [Cortesão]

Honra: 2,5

Bônus: Percepção +1

Perícias: Conhecimento: Heráldica, Conhecimento: História, Conhecimento: Lei, Corte, Investigação, Medicina ou Venenos, qualquer Perícia de Conhecimento.

Equipamento: Katana, wakizashi, armadura leve, kit de viagens, vestimentas, pequena caixa de ferro, 3 koku.

Técnica 1: Você pode gastar quantos Pontos de Vácuo desejar ao fazer rolagens de Carisma ou de Percepção.

Técnica 2: Receba um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Rank às rolagens de Carisma ou de Percepção.

Técnica 3: Você sucede automaticamente em rolagens sem Aumentos de Conhecimento: Heráldica, Conhecimento: História, Conhecimento: Lei e Investigação.

Técnica 4: Se um humano usar uma Técnica que você já conheça, ele deve gastar um Ponto de Vácuo para ativá-la (ou um Ponto de Vácuo extra caso ela já exija o gasto).

Técnica 5: Indivíduos com Carisma inferior ao seu jamais podem mentir para você. Outros indivíduos até podem, mas você detecta automaticamente.

Ise Zumi [Monge]

Pré-requisitos: Togashi

Honra: 1,5

Bônus: Vácuo +1

Perícias: Jiujutsu, Meditação, Nazodo, Ofícios, Teologia, quaisquer duas Perícias.

Equipamento: vestimentas, kit de viagens, 2 koku.

Técnica 1: Você deve pagar 3 pontos de personagem ou sua Glória será alterada permanentemente para 2,0 (independente de quanto você possuiria).

Você não rola Descendências.

Você não pode obter Escolas Múltiplas para se tornar Monge.

Escolha uma habilidade descrita abaixo. Gastando oito pontos de personagem, você pode escolher três em vez de apenas uma.

Apesar de não haver restrições sobre quantas tatuagens podem estar ativas simultaneamente, é difícil desativar um efeito. Qualquer efeito sempre ativo precisará de, no mínimo, meia hora de meditação ininterrupta para ser desativado e uma rolagem de Vontade/Meditação contra NA 15. O Narrador pode negar tais tentativas.

Aranha: Qualquer toque pele a pele seu causa Xk1 de dano sendo X seu Nível de Técnica. Enquanto usando Jiujutsu, essa rolagem é um adicional e separada da rolagem de dano. Seu toque é incessantemente venenoso. Você pode gastar um Ponto de Vácuo para, por uma hora, fazer com que seu toque seja seguro.

Araruta: Este poder pode ser invocado para curar a si mesmo ou a outra pessoa um número de Feridas igual a seu Nível de Técnica. Metade das Feridas curadas em outros são causadas a você, que não pode curá-las magicamente, apenas naturalmente, com descanso e tempo.

Bambu: Quando ativar esta habilidade, adicione Nível de Técnica a seu Vigor por um número de rodadas igual a seu Nível de Técnica. Durante este período, sua Agilidade não pode ser superior a seu Nível de Técnica.

Borboleta: Quando invocar este poder, adicione seu Rank a seu Carisma pelo resto do dia, entretanto você automaticamente falha em qualquer rolagem de Terra, Vigor ou Vontade.

Camaleão: Você é capaz de alterar sua aparência para se parecer com qualquer outro humano que tenha encontrado fazendo uma rolagem de Vontade + Nível de Técnica contra NA conforme o seguinte: 5 para alguém que conheceu toda a vida, 10 para alguém que conhece a anos, 15 para alguém que conhece a meses e 20 para alguém que acabou de conhecer. A transformação leva dez minutos e apenas sua aparência é transformada, sua voz não acompanha. Enquanto transformado, você não pode usar mais Pontos de Vácuo que seu Nível de Técnica.

Caranguejo: Reduza o dobro de seu Rank de todas as rolagens de dano feitas contra você. Seus Reflexos são reduzidos em um, entretanto esta penalidade não altera seu NA de Acerto.

Centopeia: Quando invocar o poder da centopeia, você pode viajar grandes distâncias com velocidade inacreditável. Você deve começar sua viagem ao meio-dia e escolher um destino em qualquer lugar do Império chegando ao seu destino no próximo meio-dia exatamente. Se algo tentar interferir neste percurso, deve rolar Reflexos contra uma rolagem sua de Reflexos/Nível de Técnica. Se o outro tiver sucesso, sua incrível velocidade chega ao fim. A velocidade é tão absurda que uma criatura jamais poderá tentar impedi-lo mais de uma vez. Uma vez que o deslocamento tenha terminado, você deve descansar (sem viagem) por um número de dias igual a 6 menos seu Nível de Técnica.

Corvo: Você é imune a Mácula por um número de dias igual a seu Rank, entretanto qualquer criatura Maculada pode sentir seu odor a até uma milha. Ela deve fazer uma rolagem Disputada de Percepção contra você recebendo +1k1 para cada Nível de Técnica seu. Ela geralmente escolherá atacá-lo em vez de atacar outros.

Crisântemo: Você se recupera rapidamente enquanto estiver sob o poder regenerador do sol. A cada hora, cure-se um número de Feridas igual a seu Nível de Técnica. Quando o sol desce atrás do horizonte, o você não se recupera de forma alguma, nem magicamente.

Dragão: Você pode soprar fogo sobre um número de alvos igual a seu Rank. Para atacar role Fogo/Nível de Técnica. Para dano role Nível de Técnica/Fogo. Armadura não protege contra este ataque, que pode ser executado um número de vezes diárias igual a seu Rank. Após soprar fogo, você deve descansar por um número de rodadas igual a 10 – Rank e, durante este período, é considerado no Nível de Feridas Caído.

Escorpião: Quando outros personagens encaram o tatuado, devem usar seu menor Atributo para todas as rolagens de ataque, entretanto tudo o que o você disser será mal interpretado. Cada palavra.

Vácuo: A qualquer momento que o tatuado gastar um Ponto de Vácuo por qualquer razão, receba um Aumento Gratuito em todas as rolagens de Carisma e Percepção para perceber o meio-ambiente por dez minutos. Gastar múltiplos Pontos de Vácuo desta maneira é cumulativo. Se gastar quatro Pontos de Vácuo de uma vez especificamente para este propósito, você pode ver e ouvir através de trevas não-mágicas e obstruções por uma hora, abdicando dos Aumentos Gratuitos normais por usar esta habilidade para perceber o meio-ambiente. Após esta tatuagem desativar, o choque de ter os sentidos contidos em um corpo pode ser intenso. Por cinco minutos após o efeito de a tatuagem terminar, você sofre +10 de penalidades no NA a todas as rolagens para perceber o meio-ambiente. Como o bônus, esta penalidade é também cumulativa para cada vez que a tatuagem é usada.

Falcão: Você é imune a Medo e pode adicionar seu Nível de Técnica à Honra quando fazendo qualquer teste de Honra. Sempre que perder Honra, sua perda é dobrada.

Fênix: Invocando o poder da Fênix, o tatuado tem um número de Aumentos para usar em qualquer magia que o alveje. Esses Aumentos podem ser usados como Aumentos Gratuitos para aumentar o efeito da magia ou aumentar o NA de qualquer magia que o tenha como alvo. O número de Aumentos que podem ser ganhos por dia é igual a seu Nível de Técnica. Você pode

apenas se defender em combate, jamais atacar em qualquer circunstância.

Flor de Cerejeira: Ao invocar este poder, receba um número de Pontos de Vácuo adicionais igual a sua Honra que se mantêm até o pôr-do-sol. Esta tatuagem não pode ser usada entre o amanhecer e o anoitecer. Enquanto canalizando o poder da flor de cerejeira sempre que perder Honra, sua perda é dobrada.

Garça: Você recebe a Vantagem Sorte e um Nível adicional nesta Vantagem para cada Rank recebido após este. Você não envelhece mais e possui os efeitos da Vantagem Grande Destino. Todos os custos de Pontos de Experiência são dobrados para você.

Leão: Adicione um número de dados rolados igual a seu Nível de Técnica às rolagens de Perícias Bugei, entretanto você não pode resistir a um combate (você não precisa provocá-lo, mas sempre deve participar dele).

Libélula: Quando usar este poder, adicione Nível de Técnica aos Reflexos para determinar seu NA de Acerto. Você pode invocar esse poder um número de vezes por dia igual a seu Nível de Técnica e ele permanece um número de rodadas igual a seu Nível de Técnica. Você dificilmente se concentra em qualquer coisa por mais de dez minutos, para fazê-lo, gaste um Ponto de Vácuo.

Lírio: Você pode usar Vácuo no lugar de qualquer Atributo por um número de rodadas igual a seu Rank quando usar este poder. Durante este período, qualquer magia que o alveje recebe um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Vácuo.

Lobo: Receba um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Rank às rolagens de Percepção olfativa. Você pode fazer uma rolagem de Percepção contra NA 20 para rastrear um alvo pelo odor (o Narrador deve aumentar ou diminuir seu NA de acordo com o tempo, estação ou outros fatores). No entanto, seu olfato aguçado o faz sensível impondo +10 no NA em qualquer rolagem contra um efeito que alveje o olfato de alguém.

Lua Cheia: Você pode cancelar um número de Aumentos igual a seu Rank que outra pessoa possui a uma rolagem, isto pode ser feito um número de vezes diárias igual a seu Rank. Você nunca pode declarar Aumentos enquanto o Sol brilhar no céu.

Lua Crescente: Você pode tomar a forma e substância de uma sombra, tornando-se completamente efêmero. Você não atravessa paredes, portas ou outros objetos sólidos – mas objetos passarão através de você. Enquanto se mover, deve fazer isto pelo chão ou paredes como se fosse uma sombra verdadeira. Você pode tomar apenas essa forma em um local onde verdadeiras sombras possam se manifestar. Você deve gastar um Ponto de Vácuo para tomar a forma de sombra, e pode permanecer nessa forma por um número de horas igual a seu Rank. O sofrimento é muito ao usar a forma de sombra: isso coloca sua alma próxima ao mundo dos mortos. Para cada hora (ou fração disto) que ficar na forma de sombra, você recebe seis Feridas.

Macaco: Adicione Nível de Técnica em dados rolados e mantidos para rolagens de Furtividade e Truques de Mão. Também, quando fizer quaisquer ações de salto ou escalada, adicione Rank à sua Agilidade. Quando tentando ser convincente, charmoso ou pessoal, você não pode manter um número de dados maior que seu Nível de Técnica.

Máscara Branca: Sua mente e suas emoções não podem ser lidas mundana ou magicamente por nenhum método. Sua falta de emoção reduz seu Carisma permanentemente a 1.

Montanha: Quando retira o poder da montanha, adicione seu Nível de Técnica a sua Terra por um número de rodadas igual ao dobro de seu Nível de Técnica. Esse bônus é também aplicado a seu Vigor e a sua Vontade. Durante este período, seu Ar, seu Carisma e seus Reflexos caem a 1.

Morcego: Ativando este poder, você adicione seu Rank a seus Reflexos por um número de rodadas igual a seu Rank, mas este benefício não altera seu NA de Acerto. Durante este período, sua Força não pode exceder seu Nível de Técnica.

Nuvem: Você pode se comunicar com hengeyokai, kami e espíritos. Você pode fazer um número de perguntas diárias igual a seu Rank, entretanto sua abertura mística causa -5 de penalidade a todas as suas rolagens de Carisma.

Oceano: Você não precisa de sono, comida ou água. Um número de vezes diárias igual a seu Rank, você recupera todos os seus Pontos de Vácuo, entretanto sempre que recuperá-los, você faz uma rolagem de Vontade (na qual não é possível gastar Pontos de Vácuo) contra NA igual ao quíntuplo do número de vezes que os recuperou no dia. Falha indica que você está paralisado pelo resto do dia.

Osso: Essa tatuagem não pode ser possuída em concomitância com a Pantera ou a Vinha. Você pode dominar um número de mortos-vivos igual a sua Vontade um número de vezes por dia igual a seu Vácuo. O comando deve ser simples e será seguido pelo curso de um minuto. Você pode também tentar controlar um morto-vivo mais poderoso (um com senso de autopreservação ou identidade), mas deve fazer uma rolagem Disputada de Vácuo contra a Mácula dele.

Pantera: Receba +3k3 às rolagens de Furtividade. Você não perde Honra por usar Furtividade.

Pinha: Ignore Penalidades de Feridas conforme o seguinte: Nível de Técnica 1 ignora Nível -1k1, Nível de Técnica 2 ignora Nível -2k2, Nível de Técnica 3 ignora Nível -3k3, Nível de Técnica 4 ignora Nível -4k4, Nível de Técnica 5 ignora até Inconsciente. Sua Força nunca pode exceder seu Nível de Técnica.

Rouxinol: Uma vez por dia por Nível de Técnica, você pode gastar um ponto de experiência e um Ponto de Vácuo para curar todas as suas Feridas.

Sol Nascente: Uma vez por dia, você pode invocar uma explosão incandescente que atinge todas as criaturas Maculadas a até 4 quadrados por Nível de Técnica. Elas devem fazer uma rolagem de Reflexos (NA igual a 10 x seu Nível de Técnica) ou estão cegas por 2k2 rodadas. Adicionalmente, todas as criaturas Maculadas na área de efeito devem fazer uma rolagem de Terra contra o quíntuplo de seu Vácuo ou serão paralisadas por

uma rodada, incapazes de executar ações na próxima rodada. O poder do Sol só pode ser invocado durante o dia.

Tartaruga: Substitua Nível de Técnica por qualquer Perícia um número de vezes diárias igual a seu Nível de Técnica. Cada vez que usar este poder, faça uma rolagem simples de Vontade contra um NA 5 x o número de vezes que usou este poder hoje ou ganhe a desvantagem Assombrado. A Desvantagem desaparece ao custo de três Pontos de Vácuo.

Tigre: Quando invoca o poder do tigre, você aumenta o número de dados que mantém (sem aumentar o número de dados que rola) para Jiujutsu por um número igual a seu Rank. O efeito permanece um número de rodadas igual a seu Rank e você pode invocar o poder do tigre um número de vezes por dia igual a seu Rank. Você não pode falar enquanto sob este efeito nem segurar nada em suas mãos (as quais parecem mais garras neste momento).

Unicórnio: Você pode re-rolar um número de rolagens por dia igual a seu Rank. Cada vez que fizer isto, o Narrador faz uma rolagem secreta com um único dado. Se a rolagem é 1-9, nada ocorre. Se a rolagem é um 10, uma rolagem futura do tatuado falhará automaticamente (após ele rolar).

Vespa: Você pode invocar a vespa para ganhar uma ação adicional por rodada. Esse efeito pode ser usado um número de vezes por dia igual ao Nível de Técnica e permanece por uma rodada. Enquanto sob a influência da Vespa, você não pode gastar pontos de Vácuo.

Vinha: Você pode recrescer membros e apêndices perdidos. Você cura uma Ferida por minuto. Para recrescer um membro perdido é requerido vinte e quatro horas de meditação, após este tempo o membro é dolorido e inútil por uma semana (Desvantagem Ferida Permanente durante este tempo).

Técnicas 2 a 5: Escolha mais uma habilidade descrita na Técnica de Nível 1.

Shugenja Agasha [Shugenja]

Honra: 2,5

Bônus: Qualquer Atributo +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: História, Meditação, Shintao, Teologia.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar, 3 magias de Fogo, 2 magias de Terra e uma magia de Ar.

Receba um Aumento Gratuito às rolagens de conjuração de magias de Fogo.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

DESCENDÊNCIAS

Tabela de Descendência D-1

Passado Desonrado (Resultado 1): Role na Tabela de Descendência D-2.

Passado Banal (Resultados 2 e 3): Não há benefícios ou penalidades

Passado Notável (Resultados 4, 5 e 6): Role na Tabela de Descendência D-3.

Bênçãos Mistas (Resultados 7, 8, 9 e 10): Role na Tabela de Descendência D-4

Tabela de Descendência D-2: Passado Desonrado

Traidor! (Resultados 1 e 2): Um membro da família traiu o daimyo. Receba a Desvantagem Ovelha Negra.

Covarde! (Resultados 3 e 4): Um membro de sua família fugiu na hora de lutar. Comece o jogo com Glória 0, você deve obter doze pontos de Glória para que ela atinja 1.

Nascimento Proibido! (Resultados 5 e 6): Você é filho de uma mulher que jurou voto de celibato. Role um dado. Um resultado par indica que sua mãe cometeu seppuku após dar a luz a você (comece o jogo com Glória 0). Um resultado ímpar indica que ela fugiu do Clã com você criando-o em meio à selva (você não tem Clã, sua mãe lhe ensinou sua Técnica, mas ela não possui mais conhecimentos além daqueles que lhe passou e cabe a você procurar outros indivíduos capazes de lhe ensinar Técnicas).

Tolo! (Resultados 7 e 8): O Narrador escolhe um Clã que possua Cortesões. Seu pai foi enganado por um membro deste Clã e sua incompetência trouxe tamanha desgraça que lhe valeu o exílio. Você foi adotado por sua tia. Você é proibido de falar o nome de seu pai ou de sua mãe (cujo paradeiro desconhece). Você não pode receber terras ou títulos e todos lhe olham como se fosse a imagem de seu pai.

Arruinado! (Resultados 9 e 10): Sua família perdeu tudo o que tinha. Você não é membro de nenhum Clã (sequer recebendo o benefício de Atributo). Os sobreviventes são apenas você, seus possíveis irmãos e seus pais. Construa seu personagem como se fosse ronin. Seu equipamento é todo de qualidade baixa e você não tem nenhum dinheiro.

Tabela de Descendência D-3: Passado Notável

Famosa Batalha (Resultados 1 e 2): Role na Tabela de Descendência D-5.

Famoso Romance (Resultados 3 e 4): Role na Tabela de Descendência D-6.

Feito Heroico (Resultados 5 e 6): Role na Tabela de Descendência D-7.

Dever Prestigioso (Resultados 7 e 8): Role na Tabela de Descendência D-8.

Morte Gloriosa (Resultados 9 e 10): Role na Tabela de Descendência D-9.

Tabela de Descendência D-4: Bênçãos Mistas

Monastério (Resultados 1 e 2): Um de seus progenitores é um monge e lhe desenhou uma poderosa tatuagem em você. Se você não é Togashi, perca um Nível de Honra. Receba uma tatuagem.

Vitória (Resultados 3 e 4): Seu antepassado tornou-se famoso após derrotar um poderoso inimigo do Clã. Receba um Nível de Glória e um Inimigo Maior de um Clã a escolha do Narrador. Você ainda recebe um Nível em Conhecimento aplicado àquele Clã e sempre ignora o melhor dado rolado quando em combate contra membros do Clã em questão.

Item Mágico (Resultados 5 e 6): Você recebeu um nemuranai cujo poder desconhece, entretanto espera-se que o proteja e que ele esteja sempre com você. Sempre!

Solidão (Resultados 7 e 8): Sua família vem passando por maus bocados. Todo o seu equipamento é de qualidade baixa e você não tem dinheiro algum, mas recebe 7 pontos de personagem para gastar em Perícias Bugei, de Ofícios e Baixas.

Possessão (Resultados 9 e 10): Sua mãe morreu quando você era jovem e voltou para lhe aconselhar. Ela sempre está ao seu lado na forma de um espírito que lhe guia para que não cometa erros, entretanto ela não é uma pessoa tão fácil de lidar e se certifica que cumpra tudo a risca. Ela pode lhe conceder até 3 Pontos de Vácuo diários se ela quiser.

Tabela de Descendência D-5: Famosas Batalhas

Batalha da Ponte (Resultados 1, 2 e 3): Seu avô lutou ao lado de muitos Clãs. Receba um Nível de Glória e um Nível em Conhecimento: Necromancia.

Batalha da Lago da Flor de Cerejeira (Resultado 4): Receba um Nível em Conhecimento: Escorpião e um Aliado Menor deste Clã.

Batalha do Kyuden Tonbo (Resultados 5 e 6): Receba um nível em Conhecimento: Libélula e um Aliado Maior deste Clã.

Batalha da Grande Escalada (Resultado 7): Receba um Nível de Glória e um Aliado Menor do Leão.

Batalha da Lição de Humildade (Resultados 8 e 9): Receba um Aliado Maior do Leão e um Inimigo Menor do Escorpião.

Batalha do Pó (Resultado 10): Seu pai aprendeu a manipular um pó muito útil na batalha que travou. Receba um Aliado Menor do Clã a sua escolha e um Nível em Conhecimento: Pólvora.

Tabela de Descendência D-6: Famoso Romance

Caso (Resultados 1, 2 e 3): Adicione 3 pontos de Glória. Role um dado e receba um Aliado Menor do Clã conforme o resultado: 1 e 2 para Garça, 3 e 4 para Fênix, 5, 6 e7 para Dragão, 8 para Caranguejo ou Unicórnio, 9 para Escorpião, 10 para o Clã de sua escolha.

Casamento! (Resultado 4): Adicione um Nível de Glória. Role um dado e receba um Aliado Maior do Clã conforme o resultado: 1 e 2 para Garça, 3 e 4 para Fênix, 5, 6 e7 para Dragão, 8 para Caranguejo ou Unicórnio, 9 para Escorpião, 10 para o Clã de sua escolha.

Desaprovação e Segredo (Resultados 5 e 6): Os Clãs não são tão abertos a romances entre indivíduos de Clãs diferentes e o romance foi mantido em segredo. Role um dado e receba um Aliado Menor e um Inimigo Menor do Clã conforme o resultado: 1 e 2 para Garça, 3 e 4 para Fênix, 5, 6 e7 para Dragão, 8 para Caranguejo ou Unicórnio, 9 para Escorpião, 10 para o Clã de sua escolha.

Sem Reciprocidade (Resultado 7): Seu ancestral teve o coração partido.

Tragédia (Resultados 8 e 9): O caso foi a público o que resultou em pena de morte a ambos. Você foi criado por seu tio. Perca um Nível de Glória.

Tragédia Recente (Resultado 10): O caso ocorreu a menos de um ano. O cônjuge do(a) amante de sua(seu) mãe(pai) demandou justiça e matou-a(o) em duelo. Role um dado e receba um Inimigo Maior do Clã conforme o resultado: 1 e 2 para Garça, 3 e 4 para Fênix, 5, 6 e7 para Dragão, 8 para Caranguejo ou Unicórnio, 9 para Escorpião, 10 para o Clã de sua escolha.

Tabela de Descendência D-7: Feitos Heroicos

Salvamento (Resultados 1 e 2): Sua mãe salvou o daimyo de assassinatdo. Receba um Nível em Conhecimento: Ninja e 5 pontos de Glória.

Especialização (Resultados 3 e 4): Sua mãe desenvolveu habilidades mágicas. Se for shugenja, aprenda uma magia.

Duelo (Resultados 5 e 6): Receba uma katana de qualidade alta e 5 pontos de Glória.

Resgate (Resultados 7 e 8): Receba um Aliado Maior de seu próprio Clã e 3 pontos de Glória.

Combate (Resultados 9 e 10): Receba um Nível em Batalha e 3 pontos de Glória.

Tabela de Descendência D-8: Dever Prestigioso

Magistrado de Família (Resultados 1, 2 e 3): Receba um Nível de Glória.

Magistrado do Clã (Resultados 4 e 5): Receba dois Níveis de Glória.

Magistrado Esmeralda (Resultado 6): Receba três Níveis de Glória.

Gunso (Resultado 7): Receba um Nível de Glória e de Batalha.

Chui (Resultado 8): Receba um Nível de Glória e dois Níveis de Batalha.

Taisa (Resultado 9): Receba dois Níveis de Glória e de Batalha além da Vantagem Liderança.

Karo (Resultado 9): Receba dois Níveis de Glória, de Corte e de Batalha.

Tabela de Descendência D-9: Mortes Gloriosas

Morto em Duelo (Resultados 1, 2, 3 e 4): Role na Tabela D-10.

Morto em Batalha (Resultados 5, 6, 7, 8 e 9): Role nas Tabelas D-10 e D-5. Além disto, receba um Nível de Glória e role um dado. Resultados 1 e 2 indicam que ele morreu protegendo o general (o que lhe garante um Aliado Maior). Resultado 3 indica que morreu na linha de frente (o que lhe garante um Aliado Menor de seu Clã). Resultados 4 e 5 indicam que ele não conseguiu chamar tanta atenção assim. Resultado 6 indica que morreu em duelo (o que lhe garante um Inimigo Menor do Clã em questão). Resultado 7 indica que ele lutou contra o general inimigo, porém pereceu (o que lhe garante 5 pontos de Glória). Resultado 8 indica que carregou o

estandarte do Clã (o que lhe garante 7 pontos de Glória). Resultado 9 indica que ele roubou o estandarte inimigo (o que lhe garante um Nível de Glória). Resultado 10 indica que ele salvou um companheiro (o que lhe garante um Aliado Maior de seu Clã).

Seppuku (Resultado 10): Receba 5 pontos de Honra e role na Tabela D-10.

Tabela de Descendência D-10: Presentes

Dinheiro (Resultados 1, 2, 3, 4 e 5): Receba um número de koku igual a 1k1.

Muito Dinheiro (Resultados 6, 7 e 8): Receba um número de koku igual a 4k2.

Terras (Resultado 9 e 10): Receba terras que exigem sua atenção por pelo menos três meses anuais. Elas rendem 1k1 koku anuais. Receba um Nível de Glória.

Tabela de Descendência D-11: Incrível Sorte

Sorte em Duelo (Resultado 1): Muito jovem você venceu um duelo contra um muitíssimo famoso esgrimista. Agora você tem a reputação de um grande duelista.

Talento (Resultado 2): Receba um Nível numa Perícia.

Terras Devastadas (Resultado 3): Você herdou terras de seu avô que acabou de falecer. Seu avô era um homem cruel para com o povo nas terras que você deve administrar, os residentes estão prestes a começar um levante, eles odeiam você. As terras rendem pelo menos 10 koku anuais.

Caminho Sangrento (Resultado 4): Todas as vezes que combater determinado Clã, receba um Aumento Gratuito.

Gêmeo (Resultado 5): Você sempre achou que era filho único, mas não é. Recentemente descobriu que seu irmão, que havia adoecido quando era pequeno e foi levado a outro Clã para ser tratado, não morreu como todos pensavam. Você não sabe mais nada sobre ele, entretanto.

Terras (Resultado 6): Seu pai acabou de morrer e você herdou as terras, porém seu irmão caçula é muito ambicioso. Você não confia nele, mas ele é bastante popular e está começando a lhe trazer problemas.

Feito Heroico (Resultado 7): Cabe ao Narrador inventar seu feito e conceder-lhe 5 a 10 pontos de Glória.

Primo Imperial (Resultado 8): Receba dois Níveis de Glória, 2 koku e um Aliado Menor na Corte Imperial.

Tatuado (Resultado 9): Você possui sangue Togashi, uma bênção rara. Esta descoberta transformou a vida de um Ise Zumi que foi deslocado unicamente para ser seu tutor. Você pode adquirir tatuagens ao custo de 8 pontos cada, entretanto gasta um Ponto de Vácuo cada vez que usar uma tatuagem. Se for Ise Zumi, ignore este resultado e re-role.

Filho do Daimyo (Resultado 10): Receba um nível de Glória.

ESCORPIÃO

Características: Role 1k1, se o resultado for 15 ou superior, você possui a Maldição Yogo. Isto significa que uma vez em sua vida, você trairá aquilo que mais ama (seu Clã, sua família, uma pessoa, etc.). Quanto mais tentar evitar a maldição, mais dolorosa será a punhalada. Seu Clã rapidamente aprendeu que amor é dor e senti-lo trará desgraça.

Você recebe +5 às rolagens para identificar venenos.

Você pode, por cinco pontos de personagem, se voluntariar a um ritual que deixa uma estranha cicatriz no abdome. Ela impõe que seu Vácuo não exceda 5, mas concede um dado mantido adicional a todas as ações feitas na escuridão ou sob luz fraca (como uma sala iluminada por velas). A cicatriz não pode ser exposta ao Sol ou você tomará 1k1 Feridas por rodada de exposição.

Você pode adquirir a Vantagem Beleza Perigosa por 1 ponto.

Famílias: *Bayushi:* Agilidade +1.

Shosuro: Carisma +1.

Soshi: Percepção +1.

Yogo: Vontade +1, automaticamente possui a Maldição Yogo dispensando rolagem.

Descendências: Comece suas rolagens na Tabela de Descendências E-1.

Ancestrais: Bayushi Akoru (3 pontos): você nunca chama a atenção normalmente, apenas se cometer um ato realmente chamativo. Você é facilmente esquecido, tanto sua aparência quanto seu jeito e seus feitos. Receba +1k1 às rolagens de Furtividade. Você jamais adquirirá a Vantagem Aliados ou possuirá Glória superior a 1.

Bayushi Tangen (2 pontos): você deve possuir a Desvantagem Incapaz de Mentir. A Perspicácia necessária para você atingir Ranks cai de intervalos de 25 para 15.

ESCOLAS

Ator Shosuro [Cortesão]

Honra: 1,5

Bônus: Carisma +1

Perícias: Abrir Fechaduras, Atuação, Etiqueta, Falsificação, Furtividade, Sedução, Venenos.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnica 1: Adicione Nível de Técnica ao Carisma quando tentar influenciar ou persuadir.

Adicione Rank ao Carisma quando outros tentarem detectar se você está sendo sincero.

Técnica 2: Quando um oponente possuir NA 5 + armadura, o número de Aumentos que você pode fazer contra ele não são limitados por seu Vácuo.

Técnicas 3 a 5: Em cada um destes Níveis de Técnica, você recebe uma "persona", uma identidade atada a sua própria personalidade.

Quando cria uma persona, você lista as Perícias de uma Escola, aquela que deseja emular, no Nível 1. Além das Perícias de determinadas Escolas, é possível assumir personas genéricas, quatro exemplos estão a seguir: (prostituta) Etiqueta, Sedução, Performance: Dança, Performance: Música; (monge) Bastões, Jiujutsu, Shintao, Teologia, quaisquer duas Perícias de Ofícios, qualquer Perícia; (fazendeiro) Tanto, Caça, Conhecimento: Agricultura, Conhecimento: Superstições, Medicina, qualquer Perícia de Ofícios; e (comerciante) Comércio, Conhecimento: Lei, Etiqueta, Jogos, Submundo, qualquer Perícia de Ofícios. Enquanto uma persona estiver ativa, você possui estas Perícias.

Para usar as Perícias de uma persona quando não estiver com nenhuma persona ativa ou para usar as perícias de outra persona ou as suas próprias quando possuir uma persona ativa, é necessário uma rolagem de Vácuo/Meditação contra NA igual ao quíntuplo do Nível da Perícia. Para alterar ativar, desativar ou alterar a persona ativa, são necessários cinco minutos de concentração.

É possível aumentar as Perícias de uma persona, mas elas custam o dobro de aumentar as suas próprias.

Bushi Bayushi [Bushi]

Honra: 1,5

Bônus: Inteligência +1

Perícias: Arquearia, Defesa, Iaijutsu, Kenjutsu, Sinceridade, Venenos.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve, mochila, vestimentas, 2 koku.

Técnica 1: Receba +1k1 às rolagens de Iniciativa.

Técnica 2: Antes de atacar, faça uma rolagem Disputada de Agilidade/Kenjutsu contra o quíntuplo dos Reflexos do alvo. Sucesso indica que o NA de Acerto dele é reduzido a 5 + armadura.

Técnica 3: Em substituição a seu ataque, você pode fazer uma rolagem Disputada de Agilidade/Kenjutsu contra o quíntuplo da Perícia de Arma do oponente. Sucesso indica que ele é desarmado. Você pode fazer dois Aumentos nesta rolagem para empunhar a arma dele.

Técnica 4: Receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 5: Você pode declarar Aumentos após fazer a rolagem de ataque.

Cortesão Bayushi [Cortesão]

Honra: 1,5

Bônus: Carisma +1

Perícias: Conhecimento: Lei, Corte, Enganar, Etiqueta, Investigação, Sinceridade, escolha uma entre Falsificação ou Venenos.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnica 1: Receba um número de Aumentos Gratuitos às rolagens Disputadas Sociais igual à metade

do número de pontos de Desvantagens possuídas pelo oponente (arredondado para cima).

Técnica 2: Após dez minutos de conversa com alguém, você pode fazer uma rolagem Disputada de Carisma. Sucesso indica que, além de descobrir seu menor Atributo, você pode gastar um Ponto de Vácuo para descobrir o segundo menor (você pode gastar quantos Pontos de Vácuo desejar para descobrir os Atributos do alvo do menor ao maior até o máximo igual a seu Carisma).

Técnica 3: Através de uma rolagem Disputada de Carisma durante uma conversa, você pode descobrir uma Desvantagem de qualquer pessoa com a qual conversou. Esta Técnica indica a Desvantagem, mas não seus detalhes (você pode descobrir que alguém guarda um Segredo Obscuro, mas não qual).

Técnica 4: Para cada hora de jogo que interaja com alguém, receba um ponto da Vantagem Chantagem sobre aquele personagem (até o máximo de 5). Você deve fazer uma rolagem Disputada de Carisma/Nível de Técnica contra o Carisma do alvo a cada hora para obter a Vantagem. Sucesso indica que você descobriu uma informação do personagem e ele deseja mantê-la em segredo. Se o personagem não tem nada a esconder, você aprende algo idêntico de um membro próximo da família.

Técnica 5: Através de declaração pública e do gasto de Pontos de Vácuo, você pode conceder a personagens as Desvantagens Má Reputação (2 Pontos de Vácuo), Obrigação (4 Pontos de Vácuo) ou Inimigo Jurado (4 Pontos de Vácuo). O alvo não recebe pontos por isto e não pode cancelar a Desvantagem pelo gasto de pontos de experiência, a única forma de se livrar dela através de interpretação. O máximo de Desvantagens postas sobre o mesmo personagem desta maneira é seu Nível de Técnica.

Shinobi Shosuro [Ninja]

Honra: 1,5

Bônus: Reflexos +1

Perícias: Atletismo, Defesa, Explosivos, Furtividade, Projéteis 2, Venenos.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve, mochila, vestimentas, 2 koku.

Técnica 1: Mantenha um número de dados adicionais às rolagens de Furtividade igual a seu Nível de Técnica.

Sua Glória inicial é reduzida a 0,0.

Técnica 2: Quando um oponente possuir NA 5 + armadura, o número de Aumentos que você pode fazer contra ele não são limitados por seu Vácuo.

Técnica 3: Quando na Postura Ataque, você pode aumentar seu NA de Acerto em 10 ou em 20, entretanto todos os seus NAs aumentam pela mesma quantidade.

Técnica 4: Você pode gastar um Ponto de Vácuo para se mover por entre indivíduos sem ser notado. A invisibilidade dura enquanto puder segurar seu fôlego (um número de minutos igual a seu Vigor) e é necessário haver atividade na área pela qual está passando.

Técnica 5: Você pode gastar um Ponto de Vácuo para atravessar uma polegada de matéria. Isto requer um minuto de meditação.

Shugenja Soshi [Shugenja]

Honra: 1,5

Bônus: Carisma +1

Perícias: Caligrafia, Meditação, Sinceridade, Corte ou Etiqueta, Shintao ou Teologia, quaisquer duas Perícias Altas.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar, 3 magias de Ar, 2 magias de Água e uma magia de Fogo.

Receba um Aumento Gratuito às rolagens de conjuração de magias de Ar.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

Shugenja Yogo [Shugenja]

Honra: 1,5

Bônus: Percepção +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: História, Conhecimento: Terras Sombrias, Conhecimento: Necromancia, Meditação, Teologia, qualquer Perícia Alta.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar, 3 magias de Ar, 2 magias de Água e uma magia de Fogo.

Você pode impor símbolos místicos de barreira. Existem dois tipos de símbolos: contra elementos ou contra a Mácula. Você precisa conhecer o símbolo necessário para um elemento para poder ativar seu efeito.

Um shugenja gasta pelo menos uma hora para invocar a energia necessária para criar uma barreira. Primeiro ele desenha um símbolo daquilo contra o qual deseja proteger (existem símbolos para Fogo, Água, Ar, Terra e Mácula); segundo ele faz seus cânticos de transferência da energia acumulada ao símbolo.

Normalmente, os símbolos são feitos sobre um objeto que se deseja manter fechado, como uma porta, um baú, uma bainha, etc. Eles também podem ser feitos em papel e então posicionados sobre o local desejado.

Conjurar uma barreira é idêntico a conjurar uma magia (a rolagem é feita envolvendo o Elemento em questão, ou seja, o Anel associado à conjuração daquele Elemento, e seu Nível de Técnica). Para barreiras contra a Mácula, a rolagem feita é de Terra/Conhecimento: Terras Sombrias contra NA 20. O conjurador pode aumentar o NA em 10 para aumentar a eficácia da barreira em um.

Qualquer barreira possui eficácia básica de 4. Um indivíduo que tentar tocar a barreira será forçado a uma rolagem Disputada contra ela: o indivíduo rola o mesmo Anel usado para criar a barreira contra um número de dados rolados e mantidos igual à eficácia da barreira. Falha significa que ele recebe um número de dados rolados de dano igual à eficácia da barreira

mantendo apenas um dado. Sucesso indica que a eficácia da barreira é reduzida em um. O indivíduo pode tentar até desencantar o símbolo.

Receba um Aumento Gratuito às rolagens de conjuração de barreiras.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

DESCENDÊNCIAS

Tabela de Descendência E-1

Passado Desonrado (Resultados 1 e 2): Role na Tabela de Descendência E-2.

Passado Banal (Resultados 3, 4 e 5): Não há benefícios ou penalidades

Passado Notável (Resultados 6 e 7): Role na Tabela de Descendência E-3.

Bênçãos Mistas (Resultados 8, 9 e 10): Role na Tabela de Descendência E-4

Tabela de Descendência E-2: Passado Desonrado

Sangue do Fundador (Resultados 1 e 2): O sangue do fundador do Clã corre em suas veias. Ganhe uma Vantagem de até 4 pontos e reduza o custo em pontos para Vantagens Ancestrais à metade.

Enlace Romântico (Resultados 3 e 4): Um de seus pais tentou usar um de seus envolvimentos em benefício próprio. Role na Tabela de Descendência E-5.

Feito Odioso (Resultados 5 e 6): Um de seus pais cometeu ato de grande depravação. Role na Tabela de Descendência E-6.

Morte Apropriada (Resultados 7, 8 e 9): Um de seus pais morreu para agir na surdina. Role na Tabela de Descendência E-7.

Segredo Sombrio (Resultados 7, 8 e 9): Um de seus pais conseguiu acesso a um grande segredo. Role na Tabela de Descendência E-8.

Tabela de Descendência E-2: Passado Honrado

Desprezo do Clã! (Resultados 1 e 2): Seu pai tenta seguir a Honra acima de tudo para tentar o caminho da redenção. Vocês são profundamente desprezados por seu Clã e pelos outros (que não acreditam nisso). Comece com Honra 0,0 e a Desvantagem Junshin (que significa -4k0 às rolagens feitas com Escorpiões).

Tolo! (Resultados 3 e 4): Um de seus pais foi muito enganado. Perca 5 pontos de Honra, 4 pontos de Glória e um dentre os seguintes: 4 koku ou dois itens de seu equipamento.

Amaldiçoado! (Resultados 5 e 6): Seu pai e você possuem claramente a Maldição Yogo (não há a rolagem normal).

Nêmese! (Resultados 7 e 8): Sua mãe conseguiu crescer a custa de um outro Clã. Agora há alguém que deseja destruí-los. Receba um Inimigo Maior.

Traidor! (Resultados 9 e 10): Um de seus pais escolheu testemunhar contra o próprio Escorpião numa investigação. Isto causou exílio à sua família. Você não pode mais adquirir Níveis de Técnica e é ronin.

Tabela de Descendência E-3: Bênçãos Mistas

Beleza (Resultados 1 e 2): Sua família tem um persistente carisma. Você ganha a Vantagem Beleza Perigosa, entretanto isso não é sempre desejável e muitos podem não gostar de você por isto. Mantenha 1 dado a menos quando usando Etiqueta com aqueles cuja Honra excede a sua.

Ligação com o Crime (Resultados 3 e 4): Sua família sempre esteve envolvida com o submundo. Ganhe um Aliado Menor no Clã à sua escolha, mas ele é do meio criminal.

Espião (Resultados 5 e 6): Um parente próximo seu eventualmente desapareceu por toda a sua vida. Você está incerto se ele ou ela está vivo. Ganhe 2 Níveis em Projéteis.

Cobaia das Sombras (Resultados 7 e 8): Você foi raptado e marcado quando criança. Desde então, sua família misteriosamente lhe pressionou para que se tornasse um conjurador. Ganhe a Desvantagem Segredo Sombrio e uma estranha cicatriz no abdome que concede o seguinte: seu Vácuo não pode exceder 5, mantenha um dado adicional a todas as ações feitas na escuridão ou sob luz fraca (como uma sala iluminada por velas). A cicatriz não pode ser exposta ao Sol ou você tomará 1k1 Feridas por rodada de exposição. Se você resolver potencializar o poder das sombras através do ritual normalmente disponibilizado pelo Clã da Névoa (que foi aprimorado graças a cobaias como você), os benefícios são acumulados, entretanto seu Vácuo não poderá exceder 4.

Nemuranai (Resultados 9 e 10): Você herdou um item mágico. Você foi avisado por um parente seu para mantê-lo seguro, escondido e nunca usá-lo.

Tabela de Descendência E-5: Enlace Romântico

Aliança Forçada (Resultados 1): Role um dado e receba um Aliado Maior do Clã apropriado: 1 e 2 para os Garça; 3 para Fênix; 4 e 5 para Dragão; 6 para Caranguejo, 7 para Unicórnio; 8 e 9 para Leão; e 10 para o Clã de sua escolha. Tenha em mente que esta aliança pode não estar baseada em confiança ou favor, ela é forçada.

Chantagem (Resultado 2): Informação útil ganha! Ganhe a Vantagem Chantagem em alguém do clã apropriado conforme o apropriado: 1 e 2 para os Garça; 3 para Fênix; 4 e 5 para Dragão; 6 para Caranguejo, 7 para Unicórnio; 8 e 9 para Leão; e 10 para o Clã de sua escolha.

Dívida (Resultados 3): Role um dado e defina o Clã. Um membro deste Clã lhe deve uma Obrigação de 4 pontos: 1 e 2 para os Garça; 3 para Fênix; 4 e 5 para Dragão; 6 para Caranguejo, 7 para Unicórnio; 8 e 9 para Leão; e 10 para o Clã de sua escolha.

Escândalo (Resultado 4): Seu pai conseguiu conter os ânimos quando houve um grande conflito familiar. Receba um Nível de Glória.

Caso (Resultado 5): Ganhe um Aliado Menor do clã apropriado conforme o apropriado: 1 e 2 para os

Garça; 3 para Fênix; 4 e 5 para Dragão; 6 para Caranguejo, 7 para Unicórnio; 8 e 9 para Leão; e 10 para o Clã de sua escolha.

Casamento (Resultado 6): Seu ancestral teve o coração satisfeito.

Coração Partido (Resultado 7): Seu pai nunca teve a chance de viver o amor verdadeiro devido às ações de fofoqueiros. Perca 3 pontos de Honra.

Incapaz (Resultado 8): Sua mãe só conseguiu se prender a um relacionamento inútil. O arrependimento continua até hoje e ela o ensinou a jamais se apaixonar. Ganhe a Desvantagem Insensível.

Caso Escandaloso (Resultado 9): Seu pai foi pego com a amante de outro Clã. Ganhe a Desvantagem Má Reputação e perca 5 pontos de Honra.

A Mesa Vira (Resultado 10): Sua mãe tentou seduzir um Imperial que não era tão ingênuo quanto ela pensava. Até hoje, mesmo após casamento e partos, a dívida perdura. Ganhe a Desvantagem Obrigação e perca 1 Nível de Honra.

Tabela de Descendência E-6: Feito Odioso

Assassinato (Resultados 1 e 2): Seu pai é um grande assassino e forjou a própria morte para agir na surdina. Ganhe 1 Nível em Furtividade e em Venenos e 5 Pontos de Honra

Sequestro (Resultados 3 e 4): Sua mãe sequestrou um parente de alguém e nunca foi descoberta. Ganhe 2k2 koku e 5 de Honra. Se o Clã da vítima descobrir...

Confissão Falsa (Resultados 5 e 6): Sua mãe forjou a própria morte ao confessar crimes para proteger seu superior das acusações. Ganhe 1 Nível de Glória e 3 pontos de Honra.

Missão Cumprida (Resultados 7 e 8): Seu pai era da elite do Clã. Seu recente falecimento resultou em deixar o legado como herança ao primogênito: você. Você é convidado de qualquer Escola do Clã. Você também recebe 15 koku adicionais.

Redação (Resultados 9 e 10): Seu avô escreveu um influente livro da filosofia do Escorpião. Ganhe um Nível em Narração; ganhe uma cópia do livro e 3 pontos de Honra.

Tabela de Descendência E-7: Morte Apropriada

Morto em Duelo (Resultados 1 e 2): sua mãe cumpriu seu destino.

Morto em Batalha (Resultados 3, 4 e 5): Role um dado: resultados 1 e 2 indicam que seu pai se infiltrou no aposento do general inimigo e o matou; mesmo tendo sido assassinado, seu feito foi de suma importância (ganhe 4 pontos de Honra e Inimigo Menor no Clã apropriado); resultados 3 e 4 indicam que ele roubou um item mágico e deu a sua mãe antes de ser pego e assassinado (receba o objeto); resultados 5 e 6 indicam que ele envenenou muitos antes de morrer na batalha (receba +0,3 de Honra e um Nível em Venenos); resultados 7 e 8 indicam que ele morreu enquanto estava disfarçado do general para garantir sua segurança (receba 5 pontos de Glória, 4 pontos de Honra, 1 Nível em Atuação e a Ênfase Imitação desta Perícia); e resultados 9 e 10 indicam que ele morreu assassinado por alguém que chantageava (o que prova a teoria dele concedendo a você Chantagem sobre o mesmo indivíduo, 2 pontos de Glória e 4 pontos de Honra).

Esperteza (Resultados 6, 7, 8 e 9): Morreu para esconder um grande segredo. Ganhe a Vantagem Engenhoso e 5 pontos de Honra.

Seppuku (Resultado 10): Você herdou uma arma ensanguentada, originalmente de Qualidade Alta. Ganhe 3 pontos de Honra.

Tabela de Descendência E-8: Segredo Sombrio

Assassinato (Resultados 1 e 2): Seu pai esbarrou num plano de assassinato ambicioso para matar um daimyo e substituí-lo. Você agora sabe disso, sabe por que o fizeram e tem a prova. Role um dado, subtraia 2; o resultado é a Glória do assassino. Role um dado para definir o Clã: 1 e 2 para Garça; 3 para Fênix; 4 e 5 para Dragão; 6 para Caranguejo; 7 para Unicórnio; 8 e 9 para Leão; e 10 para o Clã de sua escolha.

Conhecimento (Resultados 4 e 5: Um grande segredo está enterrado num baú e você sabe onde o baú está. Não só isto como, antes de morrer seu pai conseguiu a chave e a deu a você. Cabe a você terminar o que ele começou.

Falha (Resultados 5, 6 e 7): Seu pai dedicou muito tempo para descobrir que o segredo não era o que ele esperava.

Magia da Morte (Resultados 8 e 9): Conjurar maho é crime quando relatado. Obviamente, você nunca delatará o conjurador enquanto ele manter sua parte no acordo firmado.

Guardião das Peças (Resultado 10): Apesar de nunca tê-la visto, você sabe a localização de um dos Pergaminhos Negros. Cabe a você protegê-lo com sua vida e a com quaisquer outras que precisar.

FÊNIX

Características: se for shugenja, você pode adquirir uma Desvantagem que concede 1, 3 ou 6 pontos de personagem chamada Loucura dos Elementos. Quando adquiri-la, escolha um número de elementos igual à metade do custo da Desvantagem arredondando para cima. Role Vontade contra NA 20 todas as vezes que conjurar um feitiço deste(s) elemento(s). Falha indica que você perde o controle sobre o feitiço de uma maneira inesperada.

Famílias: *Asako:* Percepção +1.

Isawa: Carisma +1; pode adquirir a Vantagem de 5 pontos Ishiken-do, pré-requisito para se tornar Ishiken Isawa, que permite aprender e conjurar magias de Vácuo normalmente, é possível pagar a Vantagem de 6 pontos Convergência Elemental, que duplica o número de magias de Vácuo que se conjura diariamente.

Shiba: Inteligência +1.

Descendências: Comece suas rolagens na Tabela de Descendências F-1.

Quando rolando na Tabela de Descendência F-5, Asako adicionam três pontos ao resultado e Isawa subtraem três pontos do resultado.

Ancestrais: Asako Ingen (5 pontos): Você é considerado um Rank acima para propósitos de Enigmas e com 20% a mais de Perspicácia para calcular seu Rank.

Isawa Akuma (3 pontos): receba Desvantagem Social e um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Vácuo às rolagens de conjuração contra Oni.

Kitsu Taiko (7 pontos): escolha um elemento, os kami daquele elemento sempre são amigáveis em relação a você. Na verdade, eles amam. Tentativas de Invocar, Comunicar ou Sentir sempre são bem-vindas pelos kami deste elemento e você recebe +1k1 às rolagens de conjuração de magias deste elemento. Você é shugenja. Kitsu Taiko pode ser Ancestral da Fênix e do Leão.

Naka Kaeteru (14 pontos): você considera seu Vácuo e sua Perícia Meditação maiores em 2, entretanto você perde estes benefícios se sua Honra cair a 1 ou menos.

Shiba Kaigen (2 pontos): se um shugenja gastar um Ponto de Vácuo a até 2 quadrados, você recebe uma ação adicional que não pode ser usada para atacar.

ESCOLAS

Bushi Shiba [Bushi]

Honra: 2,5

Bônus: Inteligência +1

Perícias: Arquearia, Defesa, Kenjutsu, Meditação, Naginata, Teologia, qualquer Perícia Alta.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura leve, mochila, vestimentas, 2 koku.

Técnica 1: Adicione Vácuo às rolagens de ataque e de dano.

Você pode gastar quantos Pontos de Vácuo quiser.

Técnica 2: Você pode gastar um ponto de Vácuo para aumentar ou reduzir o NA de conjuração de qualquer feitiço em 5.

Técnica 3: Gastando um Ponto de Vácuo, você recebe uma ação adicional que não pode ser usada para atacar.

Técnica 4: Receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 5: Gastando um Ponto de Vácuo, você pode substituir qualquer Atributo por Vácuo por uma rodada.

Henshin Asako [Monge]

Honra: 2,5

Bônus: Vontade +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: História, Defesa, Jiujutsu, Medicina, Meditação, Shintao.

Equipamento: Wakizashi, bo, tanto, vestimentas, kit de primeiros socorros, kit de medicina (concede dois Aumentos Gratuitos às rolagens de Medicina), kit de viagem, kit de escrita, 3 koku.

Técnica 1: Escolha um elemento. Você pode, como uma ação, aumentar ou reduzir o Anel daquele elemento por 1 em si mesmo ou em outro indivíduo por um número de rodadas igual a seu Nível de Técnica. Não há necessidade de rolagens, entretanto você pode fazer isto um número de vezes diárias igual ao Anel relevante (não ajustado).

Você recebe um benefício a seguir de acordo com o elemento escolhido, usos destes benefícios consomem usos diários de aumento ou redução de Anel: *Enigma da Terra:* você pode reduzir um dano por Terra +1 ou curar (a si mesmo ou a outro) a mesma quantidade; *Enigma do Fogo:* adicione Fogo +1 a uma rolagem de Jiujutsu; *Enigma do Ar:* adicione um número de dados rolados igual a Ar +1 às rolagens Sociais (incluindo aquelas feitas para detectar mentiras ou resistir a diplomacia); ou *Enigma do Água:* adicione um número de dados rolados igual a Água +1 às rolagens de Percepção físicas. Para ativar o enigma escolhido é necessário uma rolagem do Anel em questão contra NA 5. Falha indica o efeito oposto ao desejado.

Técnica 2: Escolha outro elemento. Você pode, como uma ação, aumentar ou reduzir o Anel daquele elemento em si mesmo por 2 ou em outro indivíduo por 1, isto dura um número de rodadas igual a seu Nível de Técnica. Não há necessidade de rolagens, entretanto você pode fazer isto um número de vezes diárias igual ao Anel relevante (não ajustado).

Você recebe um Enigma, conforme descrito na Técnica de Nível 1, exceto que substitua o “+1” por “+2”. Para ativar o enigma escolhido é necessário uma rolagem do Anel em questão contra NA 10.

Técnica 3: Escolha outro elemento. Você pode, como uma ação, aumentar ou reduzir o Anel daquele elemento em si mesmo por 3 ou em outro indivíduo por 1, isto dura um número de rodadas igual a seu Nível de Técnica. Não há necessidade de rolagens, entretanto

você pode fazer isto um número de vezes diárias igual ao Anel relevante (não ajustado).

Você recebe um Enigma, conforme descrito na Técnica de Nível 1, exceto que substitua o "+1" por "+3". Para ativar o enigma escolhido é necessário uma rolagem do Anel em questão contra NA 15.

Técnica 4: Você pode, como uma ação, aumentar ou reduzir em 4 o Anel do elemento que não foi escolhido anteriormente em si mesmo, metade em outros indivíduos. Isto dura um número de rodadas igual a seu Nível de Técnica. Não há necessidade de rolagens, entretanto você pode fazer isto um número de vezes diárias igual ao Anel relevante (não ajustado).

Você recebe o Enigma que ainda não possuía, conforme descrito na Técnica de Nível 1, exceto que substitua o "+1" por "+4". Para ativar o enigma escolhido é necessário uma rolagem do Anel em questão contra NA 20.

Técnica 5: Você atingiu um nível de compreensão que lhe permite feitos incríveis. Um personagem neste nível de consciência provavelmente deve se aposentar, entretanto caso o Enigma da Akasha, ou seja, os poderes concedidos por esta Técnica, sejam mecanicamente relevantes ao jogo, eles são os seguintes:

Receba 3 pontos de personagem.

Um número de vezes diárias igual a seu Vácuo, você pode re-rolar uma rolagem mantendo o resultado que desejar.

Você não envelhece e não pode morrer por causas não violentas. Este poder evita que adoeça ou seja vítima da maioria dos venenos.

Você jamais permanece neutro sobre qualquer coisa. Você não precisa agir, mas deve possuir uma opinião sobre tudo o que encontra. Isto significa escolher um lado em qualquer conflito, buscar a solução para cada problema e nunca ficar ocioso. Em termos de jogo, role Vontade contra NA determinado pelo Narrador (normalmente entre 5 e 20) para evitar agir em situações tensas. Falha indica que você toma uma ação decisiva independente das consequências.

Ishiken Isawa [Shugenja]

Honra: 3,0

Bônus: Vácuo +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: História, Meditação, Shintao, Teologia, quaisquer duas Perícias Altas.

Equipamento: Wakizashi, vestimentas, kit de viagens, 3 tubos para pergaminhos ou mapas, 3 palhetas de incenso, 5 koku. Dois dos itens são escolhidos para serem de qualidade alta.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar, duas magias de Vácuo e uma magia de outro elemento.

Receba um Aumento Gratuito a todos os rituais.

Receba um número de Aumentos Gratuitos às rolagens de conjuração de magias de Vácuo igual a seu Nível de Técnica.

O NA Base de qualquer conjuração que não seja de Vácuo é dificultado pelo quíntuplo de (seu Nível de Técnica -1).

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

Shugenja Isawa [Shugenja]

Honra: 2,5

Bônus: Vácuo +1

Perícias: Caligrafia, Investigação, Meditação, Shintao, Teologia, quaisquer duas Perícias Altas.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, kit de primeiros socorros, dois livros, 4 koku. Um dos itens é escolhido para ser de qualidade alta.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar e seis magias.

Receba um Aumento Gratuito a todos os rituais.

Você pode gastar quantos pontos de Vácuo desejar quando conjurar uma magia.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

Tensai Isawa [Shugenja]

Honra: 3,0

Bônus: Qualquer Atributo exceto Vácuo +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: História, Meditação, Shintao, Teologia, quaisquer duas Perícias Altas.

Equipamento: Wakizashi, tanto, vestimentas, kit de primeiros socorros, 3 tubos para pergaminhos e mapas, 5 koku. Todos os itens são de qualidade alta.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar e duas magias de seu elemento escolhido e uma de outro elemento.

Receba um Aumento Gratuito a todos os rituais.

Receba um número de Aumentos Gratuitos às rolagens de conjuração de um elemento a sua escolha, denominado elemento escolhido, igual a seu Nível de Técnica. O bônus de Atributo de Escola deve ser direcionado a um Atributo deste elemento e suas magias iniciais serão predominantemente dele.

O NA Base de qualquer conjuração de quaisquer magias que não sejam de seu elemento escolhido é dificultado pelo quíntuplo de (seu Nível de Técnica -1).

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

DESCENDÊNCIAS

Tabela de Descendência F-1

Passado Notável (Resultado 1): Role na Tabela de Descendência F-2.

Passado Banal (Resultados 2, 3 e 4): Não há benefícios ou penalidades

Passado Desonrado (Resultados 5 e 6): Role na Tabela de Descendência F-3.

Bênçãos Mistas (Resultados 7, 8 e 9): Role na Tabela de Descendência F-4

Conhecimento Proibido (Resultado 10): Role na Tabela de Descendência F-5

Tabela de Descendência F-2: Passado Notável

Sangue Místico (Resultado 1): O sangue do fundador do Clã corre em suas veias. Ganhe 3 de Perspicácia, você paga apenas metade do custo por Vantagens Ancestrais.

Conjurador Orgulhoso (Resultado 2): Sua mãe é uma grande conjuradora. Ela vence rivais com facilidade. Se for conjurador aprenda uma magia, caso contrário, receba 4 pontos de Honra.

Impassível (Resultado 3): Seu pai é famoso por ter escapado por pouco da morte, ele lhe ensinou a ser como ele. Ganhe a Vantagem Ousado.

Iluminado (Resultado 4): Um de seus pais é um Henshin Asako, ele deixou o Clã para atingir a iluminação. Perca 5 pontos de Honra.

Sangue do Kami (Resultado 5): Seu ancestral foi o campeão de sua geração. Receba um Nível de Glória e a espada longa dele (uma espada longa de qualidade excelente).

Dívida de Morte (Resultado 6): Seu pai morreu defendendo a Capital Imperial. Receba um favor Imperial que pode ser usado a seu critério uma única vez.

Mestre do Vácuo (Resultado 7): Você nasceu dotado de algo jamais visto: se for conjurador, você pode possuir a Vantagem Ishiken-do gratuitamente. Caso contrário adicione 3 pontos de Honra.

Mestre Elemental (Resultado 8): Receba +0,5 de Honra e de Glória e um Nível em Engenharia.

Escriba (Resultado 9): Sua mãe é a escrivã oficial do Clã: receba um Nível em Caligrafia.

Diplomata (Resultado 10): Seu pai conseguiu prevenir uma batalha que custaria a vida de centenas. Receba três pontos de Honra e a Vantagem Voz.

Tabela de Descendência F-3: Passado Desonrado

Esquecido! (Resultado 1): Seu pai foi um traidor e a pena foi o exílio. Vocês possui a Desvantagem Abandonado.

Fruto Impróprio! (Resultado 2): Você possui pele escura e traços estranhos. Assim que nasceu, descobriram que sua mãe tinha um caso com um estrangeiro. Logo, ela fugiu às montanhas nortenhas e seu pai cometeu seppuku, você é um ronin.

Tentado! (Resultado 3): Seu pai foi seduzido por uma conjuradora da Mácula e usado como sacrifício num ritual. Ele sobreviveu para contar a história, casar e ter você. Ganhe a Desvantagem Fraco aplicada a um Atributo a sua escolha e perca 3 Pontos de Honra e de Glória.

Idiota! (Resultado 4): Um cortesão da linhagem insultou o próprio Imperador. Receba a Desvantagem Contrário.

Decaído! (Resultado 5): Seu ancestral Shiba falhou como guarda-costas em batalha. Perca 3 Pontos de Honra e ganhe uma Desvantagem Assombrado (1 Ponto), o shugenja que morreu naquele dia.

Canalha! (Resultado 6): Cada indivíduo de cada Clã conhece seu sobrenome. Seu pai foi muito famoso como um combatente extremamente mulherengo, sortudo e trapaceiro. Ganhe 6 Pontos em Sorte e 2 Níveis na Desvantagem Luxúria.

Imprudência! (Resultado 7): Você nasceu com algo muito errado. Ganhe a Desvantagem Momoku.

Corrompido! (Resultado 8): Seu pai foi corrompido pela Mácula. Receba 1 a 3 Níveis em Conhecimento: Terras Sombrias e 1 a 3 Níveis em Investigação. Você começa com um número de Níveis de Mácula igual ao número de Níveis de Perícias recebidos.

Traidor! (Resultado 9): Anos atrás seu pai se associou a um demônio e serviu como informante, desaparecendo tempos depois. Ele pode ainda estar lá nas Terras Sombrias. Perca 1 Nível de Honra e ganhe a Desvantagem Influenciado (destruí-lo).

Conhecimento Perdido! (Resultado 10): Devido à tolice de seu pai, informações importantes (o alfabeto de um antigo idioma, segredos do caminho das Novas Terras, etc.) foram perdidos — provavelmente para sempre. Você deve fazer de sua vida encontrá-las. Perca 1 Nível de Honra (que retorna caso encontre a informação), e ganhe a Desvantagem de 4 Pontos: Obrigação, mas não pontos por ela.

Tabela de Descendência F-4: Bênçãos Mistas

Segredos Sombrios (Resultado 1): Sua mãe teve contato com Conhecimentos Proibidos. Role na Tabela de Descendência F-5.

Elo Reencarnado (Resultado 2): Você nasceu com um elo especial que sequer conhece ainda, mas que está fadado a ser seu grande amor. Ganhe a Vantagem Laço Kármico com alguém de outro Clã.

Obcecado (Resultado 3): Sua mãe sempre quis ser a melhor filha e nunca conseguiu. Ela ensinou seu(s) filho(s) a ser(em) esforçado(s) e invejoso(s) como ela. Escolha uma de suas Perícias e some 1 Nível a ela, entretanto há alguém que você está obcecado em superar neste tipo de habilidade a toda hora. Uma vez que você ache que finalmente o superou, você muda para o próximo alvo da inveja. Essa rivalidade é unilateral, apesar do alvo de sua obsessão poder reagir de maneira similar quando sua inveja se tornar aparente.

Irrelevante (Resultado 4): Seu pai é um vagabundo e as pessoas lhe dizem que você parece com ele. Ganhe a Vantagem Discreto.

Resquícios (Resultado 5): Sua mãe matou um importante inimigo num duelo. Receba um Inimigo Menor de outro Clã e uma magia aprendida (se for shugenja).

Barganha Maculada (Resultado 6): Seu ancestral invocou um oni e foi consumido por ele. Ele ainda se lembra quem era e vez ou outra retorna para proteger seus descendentes, por um preço. Uma única vez, você pode chamar pelo oni e ele o auxiliará, mas cobrará uma Obrigação determinada pelo Narrador.

Ferido (Resultado 7): Você nasceu com uma ferida que jamais é curada. Você dedicou boa parte de seu tempo em descobrir a chave para tanto. Ganhe 2 Níveis em Medicina e as Ênfases Doenças e Tratamento de Feridas; receba também Ferida Permanente.

Infiltrador (Resultado 8): Um de seus pais passou algum tempo em outro Clã para roubar seus segredos. Infelizmente ele foi descoberto e foi levantada uma série de questões que têm você como foco. Receba

a Vantagem Escola Diferente (você é obrigado a escolher uma Escola de fora de seu Clã), 5 Pontos de Honra e Dependente do Clã apropriado.

Chamado (Resultado 9): Seu pai nunca abandonou um amigo. Mesmo a contragosto de seu Clã, ele seguiu uma missão que salvou a vida de um homem de fora do Clã. Ganhe a Vantagem Má Reputação, mas também ganhe um Aliado Maior.

Mensagem dos Deuses (Resultado 10): Sua mãe se iluminou recebendo uma mensagem divina. Receba 3 Níveis em uma Perícia de Conhecimento a sua escolha, mas também receba uma Obrigação de 4 Pontos a escolha do Narrador conforme a Perícia.

Tabela de Descendência F-5

Clã do Enigma (Resultado -2): Você ou um de seus pais esbarrou com uma terrível cena e uma das vítimas era um Asako. Sobre o corpo de uma das vítimas estava um manuscrito, se conseguir levá-lo aos Mestres Isawa, receba 1 Nível de Glória e a Desvantagem Inimigo, de 6 pontos, aplicada a toda a família Asako.

Perda de Tempo (Resultado -1): Receba a Vantagem Alinhamento Elemental.

Elixir (Resultado 0): Você descobriu que há um elixir que dá àquele que ingeri-lo uma habilidade especial. Infelizmente ele é limitado. Ganhe 1 Nível em Feitiçaria e a Desvantagem Compulsão (o elixir).

Artes das Trevas (Resultado 1): Você agora possui algo que não deveria. Se shugenja, receba um pergaminho maho, caso contrário, receba uma arma que possui os benefícios da magia Aço Imortal e guarda um oni que fala com você nos piores momentos.

Cobaia de Magia de Cura (Resultado 2): Você foi cobaia de um experimento. Ganhe a Vantagem Cura Rápida e a Desvantagem Ferida Permanente.

Ver o Reino do Vácuo (Resultado 3): Ganhe um Ponto de Vácuo adicional, mas sempre que o último Ponto de Vácuo é usado, faça uma simples rolagem de Vácuo contra NA 15 ou perca seu controle (o Narrador interpreta seu personagem) por um número de horas igual a seu Vácuo.

Entrar no Reino do Vácuo (Resultado 4): Você assistiu seu pai ou sua mãe ser tragado por um portal ao Reino do Vácuo. Ganhe 2 Níveis em Conhecimento: Shugenja, dois Níveis em Shintao e Fobia (magia) 4 pontos.

Investigador Exausto (Resultado 5): Extensas investigações sobre magia resultaram numa má condição nervosa ao personagem. Ganhe 3 Níveis em qualquer Conhecimento associado a magia assim como a Desvantagem Epilepsia (o que obriga a rolar Vontade contra NA 20 todas as vezes que se estressar). Infelizmente para você, qualquer feitiço com um NA maior que 15 é considerado estresse.

Recursos Profanos (Resultado 6): Fama e fortuna foram garantidas a você graças ao uso de maho. Ganhe um Nível nas Vantagens Posição Social e Rico, mas também a Desvantagem Segredo Sombrio.

Manual (Resultado 7): Você tem consigo um pergaminho que cita um antigo casamento entre um Isawa e um Asako. Se for Isawa, receba uma magia. Se for Shiba, receba um Nível numa Perícia de Arma. Se for Asako, seu Nível de Técnica é considerado maior em um quando usar habilidades que dependam de Níveis de Técnica.

Esqueleto (Resultado 8): Enquanto numa caverna através de uma casa, o ancestral achou o esqueleto com diversos braços. Nenhum banho lavou a experiência de vê-lo se mexer e abraçá-lo. Receba a Desvantagem Assombrado, mas em vez de um fantasma, você é assombrado com as visões de uma terra desconhecida.

Segredo Monumental (Resultado 9): Até os kami possuem segredos e seu ancestral descobriu um. Um tesouro está guardado no reino elemental e você sabe aonde. Receba a Vantagem Conhecimento Perdido de 10 pontos e a Desvantagem Maldição dos Kami.

Conhecimento Passado (Resultado 10): Receba um Nível em Conhecimento: Magia de Vácuo.

Dádiva Alienígena (Resultado 11): Seu ancestral achou uma fonte de poder estranha. Receba a Vantagem Habilidade Inata para uma magia que possa conjurar e a Desvantagem Loucura dos Elementos com esta magia como gatilho.

Dádiva Asako (Resultado 12): Quando usando Enigmas, aumente o efeito em um dado (adicionado para sucessos, subtraído para falhas).

Segredo Compartilhado (Resultado 13): Seu antepassado citou os Enigmas a um Isawa. Desde então a família caça os descendentes para obter este conhecimento. Receba dois Níveis numa Perícia Inicial e a Desvantagem Inimigo Maior para com toda a família Isawa, equivalente a seis pontos.

GARÇA

Características: Você pode adquirir uma Perícia baseada em Inteligência chamada Política através da qual você coloca contra a parede indivíduos. Você pode fazer uma rolagem desta Perícia contra o quíntuplo do Carisma de um indivíduo se estiver em público (o Carisma dele é considerado maior em um se ele possuir a Vantagem Mente Clara). Sucesso indica que você o colocou numa cilada de bico: ou ele perde um ponto de Honra (+1 para cada Aumento declarado por você) ou ele concorda com alguma suposição feita por você. Obviamente você não pode sugerir algo desonrado. Usos desta Perícia falham automaticamente contra alvos com maior Honra.

Você pode adquirir uma Vantagem chamada Cadência cujo custo é 3 pontos. Ela permite se comunicar com gestos com outros indivíduos com esta Vantagem sem emitir sons e mantendo sua mensagem em segredo mesmo se estiverem na frente de outros.

Você pode adquirir a Vantagem Bênção de Benten por dois pontos.

Se possuir Jiujutsu na criação do personagem, escolha duas habilidades a seguir. Se você aprender Jiujutsu após a criação do personagem, escolha uma. Você aprende uma nova habilidade para cada Nível em Jiujutsu que aprender após a criação do personagem. Jiujutsu, quando usado desta forma, é chamado mizudo e é usado com Reflexos e não com Agilidade.

Primeira Postura: Você se esquiva de um ataque corpo-a-corpo de espadas ou bastões numa rolagem com sucesso de Reflexos/Mizudo contra NA igual ao quíntuplo da Perícia do oponente (Kenjutsu ou Bastões, respectivamente). Sucesso não indica apenas esquiva, mas também que você impede o oponente de realizar outros ataques nesta rodada.

Segunda Postura: Tentativas de agarrá-lo exigem sucesso numa rolagem Disputada de Reflexos.

Terceira Postura: Se obtiver sucesso numa rolagem especial de Agarrar (Reflexos/Mizudo contra o quíntuplo da Agilidade do oponente), cada Aumento feito pode tornar o alvo mais incapacitado. Você causa um número de dados rolados de dano igual a sua Força +1 por Aumento declarado mantendo um número de dados igual ao número de Aumentos declarados. Este dano não é letal e desaparecerá após dez minutos depois de liberto. Esta habilidade é uma imobilização e não tem efeito contra oponentes em armaduras. Ela não reduz além do Nível Inconsciente. Para se libertar o oponente deve ter sucesso numa rolagem Disputada de Agilidade, ele pode fazê-lo uma vez por rodada.

Quarta Postura: Se atacado, você pode fazer uma rolagem de Agilidade/Mizudo ou Atletismo contra NA 20 declarando um Aumento para cada Aumento feito pelo atacante. Sucesso indica que o oponente é agarrado antes do ataque. Falha indica que você cai em frente a ele recebendo, além do golpe, dano desarmado dele.

Quinta Postura: Se atacado, você pode fazer uma rolagem Disputada de Reflexos/Mizudo contra a Agilidade do oponente para agarrá-lo e arremessá-lo. Falha indica que o ataque dele continua. Sucesso indica que ambos estão caídos no chão (NA 5 + armadura) e o ataque é cancelado. O oponente deve obter sucesso, então, numa rolagem de Agilidade/Jiujutsu ou Atletismo contra NA 20 + 5 para cada Aumento declarado na rolagem de Mizudo para evitar tomar 1k1 de dano. O número de Feridas causadas por este dado determina o número de rodadas as quais ele está atordoado (subtraindo sua Terra da quantidade de rodadas). O personagem atordoado ainda pode ficar de pé em sua ação.

Sexta Postura: Se atacado, você pode fazer uma rolagem de Agilidade/Mizudo contra o quíntuplo da Agilidade do oponente para atingir um ponto vital do oponente obrigando-o a rolar Terra contra NA 20 ou perder a consciência. Ambos receberão 1k1 de dano.

Sétima Postura: Se atacado, você pode fazer uma rolagem de Agilidade/Mizudo contra o quíntuplo da Agilidade do oponente e uma rolagem de Agilidade/Mizudo contra o quíntuplo do Nível de Técnica do oponente para desarmá-lo. Sucesso indica que o oponente também está agarrado com o braço nas costas, ele pode se libertar através de uma rolagem Disputada de Força contra sua Agilidade. O personagem agarrado recebe dano através desta habilidade em dados rolados e mantidos igual à própria Força.

Famílias: *Asahina:* Percepção +1.

Daidoji: Força +1.

Doji: Carisma +1.

Kakita: Agilidade +1.

Descendências: Comece suas rolagens na Tabela de Descendências G-1.

É possível rolar uma única vez na Tabela de Descendências G-12 ao custo de 3 pontos.

Ancestrais: Daidoji Yohko (-3 pontos): você é imune a medo, mas jamais pode abandonar alguém que precisa de ajuda. Isto inclui corte, duelo e combate, você é a última pessoa a deixar um local.

Doji Taehime (5 pontos): adicione um número de dados rolados e mantidos igual a seu Vácuo às rolagens feitas para persuadir ou manipular e de Etiqueta, entretanto você jamais revela tudo o que sabe.

Doji (6 pontos): considerado possuindo um Nível em todas as Perícias Altas que não possui.

Kakita (15 pontos): um número de vezes diárias igual a seu Vácuo pode re-rolar uma rolagem falha. Se esta rolagem era uma rolagem de Perícia, substitua a Perícia em questão por Iaijutsu na segunda rolagem, mesmo que não tenha ligação aparente. Você recebe +10 a seu NA de Acerto em combates ou duelos através dos quais defenda os interesses de seu Clã.

Kakita Rensei (2 pontos): dano causado por você não pode ser negado ou reduzido.

ESCOLAS

Artesão Kakita [Cortesão]

Honra: 3,5

Bônus: Inteligência +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: Mitos e Lendas, Corte, Etiqueta, qualquer Perícia Alta, Perícia conforme Disciplina escolhida.

Equipamento: Katana, wakizashi, equipamento básico para desempenho da especialidade do artesão (palheta e pinceis, instrumento musical, etc.), mochila, vestimentas, 10 koku. Todos os itens de qualidade alta.

Técnica 1: Escolha uma Disciplina abaixo. Para usar qualquer habilidade, você deve obter sucesso numa rolagem de Inteligência/Perícia marcada na Disciplina. Exceto especificado o contrário, o efeito permanece por um número de horas igual a seu Nível de Técnica e pode ser executado um número de vezes diárias igual a seu Nível de Técnica. Muitas das Disciplinas são mágicas por natureza.

Artesanato: Arranjos: Após dez minutos e um sucesso numa rolagem de Inteligência/Artesanato: Arranjos contra NA 15, você pode conceder a alguém (incluindo a si mesmo) +1k1 não-acumulativo a uma rolagem que deve ser feita imediatamente.

Artesanato: Escultura: Você pode dar vida a pequenas esculturas de animais, elas não raciocinam, mas seguem comandos. Os objetos animados desta forma possuem o peso da estátua, mas podem produzir o som do animal (latido, miado, rugido), podem voar caso o animal seja alado ou até atirar uma teia caso seja uma aranha, mas não podem carregar nada além de si mesmos ou uma pequena mensagem de papel (utilidade bastante empregada visto que outros não o entendem, mas você sim pode se comunicar verbalmente com eles). Você os controla mentalmente enquanto estiverem em seu campo de visão, eles duram um número de minutos igual a seu Nível de Técnica.

Artesanato: Pintura: Estas habilidades exigem 15 minutos de preparação e podem ser mantidas se a pintura for conservada num tubo ou outro local protegido da umidade. Você aprende dois efeitos que podem ser usados sobre um número de pessoas igual a seu Nível de Técnica, o primeiro causa confusão às primeiras pessoas que observarem a pintura, elas rolam Inteligência contra NA 15 ou ficam confusas por um número de rodadas igual a 6 – a própria Inteligência, indivíduos confusos podem se mover randomicamente, atacar cegamente, delirar ou ficar parado, o Narrador determina suas ações; o segundo efeito exige que você inscreva um símbolo de proteção na testa de um indivíduo a ser protegido, ele permanece por um número de dias igual a seu Nível de Técnica concedendo +5 a seu NA de Acerto e 1 dia de tolerância adicional contra Mácula quando se andando em áreas Maculadas.

Atletismo: Não é possível sustentar nenhum efeito de contorcionismo, entretanto eles não precisam de preparação nem possuem restrição diária de uso. Você pode escapar de amarras ou outras restrições com um sucesso numa rolagem de Agilidade/Atletismo contra NA dependendo da complexidade da restrições (entre 10 e 30). Você pode passar por região suficientemente estreitas para impedir um ser humano típico, entretanto isto é doloroso lhe causando um número de Feridas o suficiente para reduzir uma Caixa de Feridas.

Atuação: Aumentos podem ser declarados para dobrar a duração da habilidade, estes efeitos requerem 10 minutos de preparação. Você pode personificar indivíduos através de estudo e observação, você altera sua voz, seu jeito, sua aparência através de maquiagem (imprescindível) e de alguns outros objetos (uma pessoa que sempre é vista portando determinado objeto não poderá ser personificada se você não possuir uma cópia ou o próprio). Role Atuação contra NA determinado pelo tempo de contato com o indivíduo (indivíduos muito diferentes fisicamente (muito altos ou muito baixos, com voz incomum) não podem ser imitados): 10 para alguém que conhece desde criança, 15 para alguém que conhece a anos, 20 para alguém que conhece a meses, 25 para alguém que acabou de conhecer.

Narração: Habilidades de narração não podem ser mantidas e exigem pelo menos dez minutos para serem executadas. Narrações complexas podem exigir mais tempo. Você já conhece histórias o suficiente para, estudando um item por dez minutos, entender sua importância: você descobre quem é o dono ou quem foi seu dono e identifica suas habilidades mágicas. Faça uma rolagem de Inteligência/Nível de Técnica contra NA 20, itens obscuros podem exigir NA maior. Falha pode indicar que você se confundiu e conceder informações falsas.

Performance: Bufão: Nenhuma habilidade de bufão precisa de preparação ou pode ser mantida. Com um Nível de Técnica, você pode conceder ou penalizar em 1k0 as rolagens Sociais de um indivíduo por um número de horas igual a seu Nível de Técnica conversando com ele.

Performance: Dança: você recebe um Nível gratuito em Mizudo e um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Técnica às rolagens de Mizudo.

Performance: Música: Você penaliza todas as conjurações a até 2 quadrados em +10. Cada Aumento declarado na rolagem de Performance: Música aumenta esta penalidade em 5.

Performance: Poesia: Você pode criar ilusões através de sua poesia, exceto indivíduos específicos, qualquer outra imagem pode ser produzida. Indivíduos rolam Vontade + Percepção contra NA 20 para desacreditar. Este efeito pode exigir de 10 minutos a uma hora de preparação dependendo da complexidade da ilusão: exaltar algo que já existe exige 10 minutos enquanto camuflar todo um grupo de pessoas exige uma hora.

Técnica 2: Escolha outra Disciplina e aprenda a habilidade descrita na Técnica de Nível 1 dela ou aprimore a Disciplina que escolheu no Rank anterior recebendo uma nova habilidade. Para usar qualquer habilidade, você deve obter sucesso numa rolagem de Inteligência/Perícia marcada na Disciplina. Exceto especificado o contrário, o efeito permanece por um número de horas igual a seu Nível de Técnica e pode ser executado um número de vezes diárias igual a seu Nível de Técnica. Muitas das Disciplinas são mágicas por natureza.

Artesanato: Arranjos: Role Inteligência/Artesanato: Arranjos contra NA 20 para

garantir um Aumento Gratuito não-acumulativo a um indivíduo tocado que deve usá-lo dentro de uma hora.

Artesanato: Escultura: Você pode transformar uma escultura num objeto real por um número de horas igual a seu Nível de Técnica, a escultura assume a forma real de um objeto feito de qualquer material que aquele objeto normalmente seria feito (tecido, metal, etc.) e assume o tamanho apropriado. Mesmo um barco ou um castelo poderiam ser produzidos, entretanto eles são obviamente distintos das versões normais (como uma planta de plástico facilmente distinguível).

Artesanato: Pintura: Esta habilidade exige 15 minutos de preparação e pode ser mantida se a pintura for conservada num tubo ou outro local protegido da umidade. Você pode fazer pinturas de indivíduos através de métodos místicos usando implementos. Estes implementos devem ser específicos para determinado indivíduo usando algo importante para ele, como, por exemplo, um pincel que inclui fios de cabelo dele ou uma lona feita de tecido de suas vestes favoritas. A magia o conecta com ele permitindo a comunicação com o alvo independente da distância, em transe portando o objeto. Para produzir a peça de arte, você gasta 1k1 dias e rola Agilidade/Artesanato: Pintura contra NA 25. Aumentos podem ser declarados para que o portador do objeto enxergue através dos olhos do alvo.

Atletismo: Não é possível sustentar nenhum efeito de contorcionismo, entretanto eles não precisam de preparação nem possuem restrição diária de uso. Você adiciona o triplo de seu Nível de Técnica a seu NA de Acerto contra projéteis.

Atuação: Aumentos podem ser declarados para dobrar a duração da habilidade, estes efeitos requerem 10 minutos de preparação. Um número de vezes diárias igual a seu Nível de Técnica, você pode causar Medo centrado em si atingindo criaturas a até 6 quadrados que não tiverem sucesso numa rolagem de Vontade contra NA 20. Alvos afetados fugirão desesperadamente por um número de rodadas igual ao dobro de seu Nível e Técnica. Você não precisa fazer rolagem de Atuação, mas pode fazê-la para declarar Aumentos para excluir o efeito sobre indivíduos, aumentar o NA da rolagem de Vontade ou a duração. Falha indica desperdício de uso diário e perda de tempo.

Narração: Habilidades de narração não podem ser mantidas e exigem pelo menos dez minutos para serem executadas. Narrações complexas podem exigir mais tempo. Você pode abençoar ou praguejar contra um indivíduo comparando-o com uma história e influenciando sua mente. O indivíduo começa a sentir como se seu destino fosse o mesmo de determinado personagem histórico citado e pode receber benefícios ou penalidades subjetivos (não mecânicos) por isto. Esta habilidade exige uma rolagem Disputada de Vácuo contra o alvo e após usada exige que você espere alguns dias para usá-la novamente (6 – seu Vácuo). Você perde todos os seus pontos de Vácuo quando a usa.

Performance: Bufão: Nenhuma habilidade de bufão precisa de preparação ou pode ser mantida. Você pode, atuando por duas rodadas, fazer com que qualquer um que não obtiver sucesso numa rolagem de Inteligência contra NA 15 ataque o indivíduo mais próximo. Cada Aumento declarado em sua rolagem de Performance: Bufão aumenta em 5 este NA.

Performance: Dança: Você pode fazer uma rolagem Disputada de Agilidade/Performance: Dança contra a Vontade da plateia para hipnotizá-los por três minutos. Você deve fazer novas rolagens Disputadas para manter o efeito. Um alvo hipnotizado não está inconsciente (por exemplo, ele reagirá caso atacado, mas será pego de surpresa, ele não notará alguém se esgueirando nem sussurrando próximo e pode ser furtado sem dificuldades).

Performance: Música: Você pode invocar pequenos animais com intelecto limitado que executarão tarefas para você ´por um dia. Você precisa tocar por 30 minutos para invocá-los, eles o compreendem e vêm em número de 1k1.

Performance: Poesia: Você recebe uma habilidade que não precisa de preparação: você pode mandar mensagens que são ouvidas apenas pelo alvo, elas vêm na forma de um poema para ele e ele pode responder na forma de um poema rimado similar. Se o alvo está na linha de visão, vocês podem se comunicar sem qualquer rolagem um número de vezes diárias igual a seu Nível de Técnica. Caso contrário, você deve possuir um objeto que é importante para ele e fazer uma rolagem de Inteligência/Performance: Poesia contra NA determinado pela distância: 15 para até 1,5 Km, 20 para até 8 Km e 25 para até 16 Km. Uma mensagem pode ser enviada e recebida além deste limite um número de vezes diárias igual a seu Nível de Técnica.

Técnicas 3-5: Escolha uma Disciplina que ainda não possua e aprenda a habilidade descrita na Técnica de Nível 1 dela. Alternativamente você pode escolher aprimorar uma Disciplina para a qual possua a habilidade descrita na Técnica de Nível 1 obtendo a habilidade descrita para aquela Disciplina na Técnica de Nível 2. Por último, você pode abdicar de escolher habilidades descritas nas Técnicas de Níveis 1 e 2 para escolher uma das habilidades abaixo, entretanto deve possuir as outras duas habilidades associadas a Disciplina escolhida. Para usar qualquer habilidade, você deve obter sucesso numa rolagem de Inteligência/Perícia marcada na Disciplina. Exceto especificado o contrário, o efeito permanece por um número de horas igual a seu Nível de Técnica e pode ser executado um número de vezes diárias igual a seu Nível de Técnica. Muitas das Disciplinas são mágicas por natureza.

Artesanato: Arranjos: Você pode fazer uma rolagem de Inteligência/Artesanato: Arranjos contra NA 25 que exige 5 minutos para receber uma re-rolagem que pode ser usada a qualquer momento até o fim do dia num indivíduo na linha de visão forçando-o a re-rolar (o que pode ser bom ou ruim ao indivíduo).

Artesanato: Escultura: Os animais criados pela habilidade desta Disciplina descrita na Técnica de Nível 1 podem possuir peso normalmente e podem ser escolhidas criaturas místicas, como águias Nagas, basiliscos, unicórnios, etc., entretanto elas não possuem poderes mágicos. Sua duração aumenta para um número de horas igual a seu Nível de Técnica.

Artesanato: Pintura: Esta habilidade exige 15 minutos de preparação e pode ser mantida se a pintura for conservada num tubo ou outro local protegido da umidade. Você pode viajar através de suas pinturas acessando os locais que estiverem representados. Você deve ser familiar com o local e pintar uma parede ou mural inteiros exigindo rolagem de Inteligência/Nível de Técnica contra NA 30. Sucesso indica que você retratou o local perfeitamente. Falha indica que não estava perfeito e não funcionará. Existe uma chance de falha independente de sua habilidade de 25%. Apenas você pode atravessar a pintura.

Atletismo: Não é necessária preparação para este efeito nem restrição diária se aplica a ele. Você pode se tornar imune a quaisquer ataques (corpo-a-corpo, à distância, mágicos ou de quaisquer outros tipos) de uma criatura desde que se mantenha em Defesa Total. Você deve rolar para ativar esta Técnica a cada rodada.

Atuação: Aumentos podem ser declarados para dobrar a duração da habilidade, estes efeitos requerem 10 minutos de preparação. Você aprende um efeito místico para alterar seu corpo àquele de qualquer animal com peso máximo igual àquele de um cavalo de guerra. Seus objetos não se transformam com você.

Narração: Habilidades de narração não podem ser mantidas e exigem pelo menos dez minutos para serem executadas. Narrações complexas podem exigir mais tempo. Você pode materializar personagens históricos de mitos e lendas. Eles não são os verdadeiros, são construtos criados por sua mente com os atributos daquele indivíduo e se comportam como se fossem o indivíduo em questão. Você não pode executar nenhuma ação enquanto mantém esta materialização (portanto não pode possuir dois construtos simultaneamente) e não pode mantê-lo fora de seu alcance de visão. O construto mantém ligação forte com você e, se for destruído, você imediatamente perde Feridas para se tornar Inconsciente. Materializar exige uma rolagem de Inteligência/Narração contra NA 20, personagens mais obscuros ou que possuem personalidade forte exigem NA maior. As estatísticas da materialização ficam por conta do Narrador. Alguns personagens históricos são muito complexos para serem materializados, qualquer tentativa de fazê-lo enlouquece imediatamente aquele que tentar.

Performance: Bufão: Nenhuma habilidade de bufão precisa de preparação ou pode ser mantida. Você pode fazer uma rolagem Disputada de Inteligência contra alguém da plateia para lhe fazer perder um número de pontos de Honra igual a seu Nível de Técnica, a pessoa é imune a esta habilidade por um semestre após isto.

Performance: Dança: Você pode ativar duas manobras defensivas de Mizudo simultaneamente quando for atacado em vez apenas uma (a única manobra de Mizudo que não é defensiva é a Terceira Postura).

Performance: Música: Você pode fazer uma rolagem Disputada de Vontade contra os ouvintes. Aqueles que perderem são encantados parando o que estavam fazendo para ouvi-lo. Eles são libertados caso sejam atacados ou movidos com violência e ficam imunes por 24 horas a partir de então.

Performance: Poesia: Você pode conceder a até um número de indivíduos igual ao dobro de seu Nível de Técnica às rolagens de ataque e a seus NAs de Acerto um bônus igual a +10 pelas primeiras rodadas do próximo combate em que entrem (dobro de seu Nível de Técnica em rodadas). Você deve recitar poesias para eles por três rodadas antes que eles entrem em combate (este é o tempo de preparação).

Bushi Kakita [Bushi]

Honra: 3,5

Bônus: Reflexos +1

Perícias: Arquearia, Etiqueta, Iaijutsu, Kenjutsu, Sinceridade, qualquer Perícia Alta, qualquer Perícia Alta ou Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer três armas, armadura pesada com elmo, mochila, vestimentas, 10 koku. Todos os itens são de qualidade alta.

Técnica 1: Adicione Iaijutsu à Iniciativa, esta Perícia pode ser usada no lugar da Perícia Kenjutsu.

Técnica 2: Quando Focar num duelo de iaijutsu, você pode aumentar seu NA de Acerto em um valor igual a seu Vácuo, em vez de obrigatoriamente 5.

Técnica 3: Pontos de Vácuo gastos em duelo de iaijutsu contam como dois.

Técnica 4: Receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 5: Antes da Iniciativa ser rolada, faça uma rolagem Disputada de Vácuo contra seu oponente. Sucesso indica que você pode atacá-lo antes do combate começar, ele é considerado surpreso (seu NA de Acerto é 5 + armadura). Isto pode ser usado em duelos.

Cortesão Doji [Cortesão]

Honra: 3,5

Bônus: Carisma +1

Perícias: Conhecimento: Heráldica, Etiqueta (Sinceridade), Manipulação, Narração, qualquer Perícia Alta.

Equipamento: tanto, vestimentas, kit de viagens, pequena caixa de ferro, pônei, 15 koku. Todos os itens de qualidade alta.

Técnica 1: Um número de vezes por aventura igual a seu Ar + Nível de Técnica, você pode requerer um Favor da Tabela de Favores. Você está restrito a Favores aos quais tem acesso devido a seu Nível de Técnica. Para pedir um Favor, você deve acionar seus contatos e seus superiores, eles podem vetar seu pedido. O Narrador é encorajado a observar de perto o que o personagem faz com os Favores visto que muitas pessoas estão de olho nas ações dele fiscalizando as finalidades às quais emprega esta habilidade. A Tabela de Favores pode ser alterada conforme Campanha.

Favores que exigem Nível de Técnica 1: 2 koku, item de qualidade alta, um pônei, viagem segura (escoltada) a uma grande cidade ou palácio, estudo meditativo (+5 de bônus livre à Perspicácia), tutor para qualquer Perícia de Conhecimento conforme Clã

(Caranguejo concede Conhecimento: Terras Sombrias, Garça concede Conhecimento: Mitos e Lendas, Dragão concede Conhecimento: História, Escorpião concede Conhecimento: Ninja, Fênix concede Conhecimento: Shugenja, Leão concede Conhecimento: Bushido e Unicórnio concede Conhecimento: Areias Escaldantes); informação técnica sobre assunto comum.

Favores que exigem Nível de Técnica 2: 5 koku, uma noite com gueixa ou cortesão bons, item de qualidade excepcional, pônei, um item mágico simples (que concede bônus a uma Perícia), visita a uma importante casa (que concede Glória +0,1), ser chamado para prestar serviços notáveis (que concede Glória +0,2 após ser completado), uma conjuração, ser colocado em posição de Oportunidade Heroica em sua próxima batalha, +1 a uma Perícia gratuitamente (sugestões conforme Clã: Armearia para Caranguejo, Corte para Garça, Shintao para Dragão, Sinceridade para Escorpião, Meditação para Fênix, Batalha para Leão e Cavalaria para Unicórnio)

Favores que exigem Nível de Técnica 3: 10 koku, retornar a honra a um ronin ou um exilado, ter uma audiência com alguém importante, receber a Vantagem Patrono sem custo (não é possível possuir dois Patronos ao mesmo tempo), viajar pelas Terras Sombrias com guia Caranguejo, receber 3 pontos de Honra, requerer que um Kitsuki investigue algo para você, um guarda-costas Leão por meses, cavalo Unicórnio, difamação do Escorpião sobre alguém, receber o título de Conselheiro ou Sargento (que concede Glória +0,2), uma poção, um veneno, uma bênção que concede um Aumento Gratuito durante a próxima aventura, um fetiche segundo suas especificações (demora uma semana para ficar pronto e custa 10 koku), ser requisitado a cumprir uma tarefa em nome do Campeão do Clã (que concede Glória +0,3 ao ser completada).

Favores que exigem Nível de Técnica 4: 20 koku, casar com a filha de daimyo e, assim, receber a Vantagem Aliado Maior para aquele Clã, fazer alguém que desconhece lhe dever um favor, ser portador de um nemuranai maior, receber Aliado Menor a qualquer Clã, requisição de um membro de seu Clã para auxílio, fetiche de qualidade boa sem custo, posição de Magistrado do Clã (que concede Glória +0,5).

Favores que exigem Nível de Técnica 5: 30 koku, item mágico menor segundo suas especificações (custo a critério do Narrador), posição de Magistrado Esmeralda (que concede Glória +1,0), um membro de seu Clã (mas não um lorde ou daimyo) se oferece para auxiliá-lo quando precisar, a chance de se provar digno de receber uma Tatuagem Ise Zumi, um pergaminho Fênix, prestação de serviço importante de qualquer pessoa do Caranguejo, do Unicórnio, do Leão ou do Escorpião.

Técnica 2: Você pode ler as emoções alheias e alterá-las causando medo, raiva ou alegria. Para tanto, você deve conversar com o alvo por cinco minutos e obter sucesso numa rolagem Disputada de Carisma.

Técnica 3: Um número de vezes diárias igual a seu Nível de Técnica, você pode, antes de uma ação ser rolada, torná-la uma falha. Você deve obter sucesso numa rolagem Disputada de Honra contra o alvo. Um dos dois participantes da rolagem Disputada deve ter conseguido nesta rolagem um resultado maior que o quíntuplo da Honra do oponente ou a rolagem será repetida na rodada que vem, ambos ficam imóveis caso isto ocorra. Qualquer indivíduo que não seja de seu Clã, quando alvo desta Técnica, perde os dados cujos resultados tenham sido inferiores a sua Honra.

Técnica 4: Quando fazendo rolagens Simples (não Disputadas) de Conhecimento: Heráldica, Etiqueta, Manipulação ou Narração, você obtém sucesso automático. Você não pode declarar Aumentos para tanto. Se desejar declarar Aumentos, você deve fazer a rolagem, se falhar você ainda tem sucesso, mas não com o benefício dos Aumentos.

Técnica 5: É impossível para alguém com Vontade igual ou inferior a sua tentar resistir a ser manipulado. Mesmo pessoas com Vontade superior devem obter sucesso numa rolagem de Vontade/Etiqueta contra NA igual ao quíntuplo de sua Vontade para não ser manipulado. Alvos desta Técnica o tratam como amigos e conselheiros de confiança sendo, portanto, amigáveis e manipuláveis. A menos que um alvo desta Técnica possua uma razão direta para desacreditar em você (como sinal óbvio de traição ou caso você peça que ele arrisque a própria vida), o efeito continua, entretanto, ele reduz conforme o tempo passa: após cinco dias, o alvo recebe a chance de quebrar o efeito fazendo uma rolagem de Vontade contra NA 30, o NA é reduzido em 5 para cada dia após este. Você pode renovar o efeito automaticamente passando tempo prolongado com um alvo sob efeito. O alvo recebe a mesma chance se você pedir que faça algo que vai contra seu código de ética. Um alvo que já tenha saído do efeito pode genuinamente se tornar um amigo se você tiver auxiliado a atingir as metas ou os desejos dele ou tiver sido seu amigo verdadeiro, entretanto ele pode se tornar um inimigo se você não foi razoável com ele pedindo que revelasse informações ou se arriscasse de alguma forma. Neste último caso, a Vontade dele é considerada maior em dois para ser seu alvo novamente.

Shugenja Asahina [Shugenja]

Honra: 3,5
Bônus: Carisma +1
Perícias: Caligrafia, Etiqueta, Meditação, Shintao, Teologia, quaisquer duas Perícias Altas.
Equipamento: tanto, mochila, vestimentas, pônei, 10 koku. Todos os itens são de qualidade alta.
Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar, Sentir, 3 magias de Ar, 2 magias de Terra e uma magia de Água.

Receba um Aumento Gratuito a todas as conjurações de magias de Ar.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

Yojimbo Daidoji [Bushi]

Honra: 2,5
Bônus: Agilidade +1

Perícias: Arquearia, Batalha, Defesa 2, Iaijutsu, Kenjutsu, qualquer Perícia Alta ou Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, qualquer lança, quaisquer três armas, armadura pesada com elmo, mochila, vestimentas, kit de viagens, pônei, 10 koku. Todos os itens são de qualidade alta.

Técnica 1: Substitua Terra por Honra para determinar suas Feridas por Caixa de Feridas.

Técnica 2: A qualquer momento que declarar Defesa Total, sua Iniciativa é elevada para que, na rodada seguinte, você seja o primeiro a agir.

Técnica 3: Adicione o bônus de armadura do inimigo a seu NA de Acerto.

Técnica 4: Receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 5: Você pode gastar um número de Pontos de Vácuo igual ao Nível de Técnica de um oponente para desativar todas as Técnicas dele por uma rodada. Você deve já ter tido contato com aquelas Técnicas.

DESCENDÊNCIAS

Tabela de Descendência G-1

Passado Desonrado (Resultado 1): Role na Tabela de Descendência G-2.

Passado Banal (Resultados 2 e 3): Não há benefícios ou penalidades

Passado Notável (Resultados 4, 5 e 6): Role na Tabela de Descendência G-3.

Bênçãos Mistas (Resultados 7, 8, 9 e 10): Role na Tabela de Descendência G-4

Tabela de Descendência G-2: Passado Desonrado

Corrompido! (Resultados 1 e 2): Um parente de primeiro grau traiu o damimyo. Você recebe a Desvantagem Ovelha Negra.

Covarde! (Resultados 3 e 4): Comece com Glória 0, você precisa de 20 pontos de Glória para chegar a Glória 1.

Nascimento Vergonhoso (Resultados 5 e 6): Sua mãe é uma Diplomata e, enquanto executava sua função fora do Clã, engravidou e você nasceu. Você é uma grande vergonha a sua família e foi expulso do Clã, um parente a sua escolha lhe ensinou sua Técnica, mas a partir de agora você está por conta própria.

Voto! (Resultados 7 e 8): Sua família possui um voto importante a cumprir. Você não pode atingir o Rank 3 sem tê-lo cumprido.

Arruinado! (Resultados 9 e 10): Sua família perdeu tudo o que tinha. Você é um ronin. Monte seu personagem conforme este Clã exceto que todos os seus itens iniciais são de baixa qualidade e você não começa com nenhum dinheiro.

Tabela de Descendência G-3: Passado Notável

Famosa Batalha (Resultados 1 e 2): Role na Tabela de Descendência G-5.

Famoso Romance (Resultados 3 e 4): Role na Tabela de Descendência G-6.

Feito Heroico (Resultados 5 e 6): Role na Tabela de Descendência G-7.

Dever Prestigioso (Resultados 7 e 8): Role na Tabela de Descendência G-8.

Morte Gloriosa (Resultados 9 e 10): Role na Tabela de Descendência G-9.

Tabela de Descendência G-4: Bênçãos Mistas

Astúcia (Resultados 1 e 2): Seu avô era famoso por fazer manipulações políticas e conseguiu muito para sua família e seu Clã prejudicando outros Clãs. Receba um Nível de Honra e um Inimigo Menor de um Clã a escolha do Narrador.

Vitória (Resultados 3 e 4): Seu ancestral tornou-se famoso após derrotar um poderoso inimigo do Clã. Receba um Nível de Glória e um Inimigo Maior de um Clã a escolha do Narrador. Você ainda recebe um Nível em Conhecimento aplicado àquele Clã e sempre ignora o melhor dado rolado quando em combate contra membros do Clã em questão.

Item Mágico (Resultados 5, 6 e 7): Você recebeu um nemuranai cujo poder desconhece, entretanto espera-se que o proteja e que ele esteja sempre com você. Sempre!

Solidão (Resultados 8 e 9): Sua família pereceu num terrível incidente e apenas você sobreviveu tornando-o um herdeiro de uma poderosa linhagem, sua fortuna foi levada para pagamento de dívidas devido às negociações que ela fazia, mas seu nome ainda é forte, basta ser dito para ser reconhecido e para lembrar qualquer um que você é o último indivíduo que o carrega. Receba 3 pontos de Glória.

Equívoco (Resultado 10): Alguma coisa sempre esteve errada com você. As pessoas lhe encaram de forma estranha. Você nunca conheceu sua mãe nem ninguém que a tenha conhecido. Seu pai se recusa a falar dela, sequer o nome. Ninguém conhece as condições nas quais você nasceu e você duvida até mesmo se ela era humana.

Tabela de Descendência G-5: Famosas Batalhas

Batalha da Ponte (Resultados 1 e 2): Seu avô lutou ao lado de muitos Clãs e fez muitos aliados. Receba um Nível de Glória e um Aliado Menor do Caranguejo.

Batalha no Kyuden Kitsune (Resultados 3, 4, 5 e 6): Receba um Nível em Conhecimento: Ninja, um Nível de Glória e um Inimigo Menor da Raposa.

Batalha do Rio Dormente (Resultados 7 e 8): Receba um Nível de Glória e na Perícia Conhecimento: Maho.

Dia das Estrelas Cadentes (Resultados 9 e 10): Receba um Inimigo Menor do Leão e Propósito Maior: Retomar Shiro no Yogin.

Tabela de Descendência G-6: Famoso Romance

Caso (Resultados 1, 2 e 3): Adicione 3 pontos de Glória. Role um dado e receba um Aliado Menor do Clã

conforme o resultado: 1 e 2 para Dragão, 3 e 4 para Fênix, 5, 6 e7 para Garça, 8 para Caranguejo ou Unicórnio, 9 para Escorpião, 10 para o Clã de sua escolha.

Casamento! (Resultado 4): Adicione um Nível de Glória. Role um dado e receba um Aliado Maior do Clã conforme o resultado: 1 e 2 para Dragão, 3 e 4 para Fênix, 5, 6 e7 para Garça, 8 para Caranguejo ou Unicórnio, 9 para Escorpião, 10 para o Clã de sua escolha.

Desaprovação e Segredo (Resultados 5 e 6): Os Clãs não são tão abertos a romances entre indivíduos de Clãs diferentes e o romance foi mantido em segredo. Role um dado e receba um Aliado Menor e um Inimigo Menor do Clã conforme o resultado: 1 e 2 para Dragão, 3 e 4 para Fênix, 5, 6 e7 para Garça, 8 para Caranguejo ou Unicórnio, 9 para Escorpião, 10 para o Clã de sua escolha.

Sem Reciprocidade (Resultado 7): Seu ancestral teve o coração partido.

Tragédia (Resultados 8 e 9): O caso foi a público o que resultou em pena de morte a ambos. Você foi criado por seu tio. Perca um Nível de Glória.

Tragédia Recente (Resultado 10): O caso ocorreu a menos de um ano. O cônjuge do(a) amante de sua(seu) mãe(pai) demandou justiça e matou-a(o) em duelo. Role um dado e receba um Inimigo Maior do Clã conforme o resultado: 1 e 2 para Dragão, 3 e 4 para Fênix, 5, 6 e7 para Garça, 8 para Caranguejo ou Unicórnio, 9 para Escorpião, 10 para o Clã de sua escolha. Sua família espera que você cobre o preço do ocorrido.

Tabela de Descendência G-7: Feitos Heroicos

Salvamento (Resultados 1 e 2): Sua mãe salvou o daimyo de ser assassinado. Receba um Nível em Conhecimento: Ninja 5 pontos de Glória.

Especialização (Resultados 3 e 4): Se você for bushi, receba um Aumento Gratuito diário para ser usado em rolagens de Iaijutsu. Se for shugenja, receba uma magia conhecida adicional de Ar como Habilidade Inata. Se for cortesão, receba um Nível de Técnica gratuito de Artesão Kakita, entretanto sua Técnica só poderá ser usada uma vez diária. Se você adquirir o segundo Nível de Técnica da mesma Disciplina, você poderá usar a Técnica de Nível 1 quantas vezes por dia ela permitir (não apenas uma); receba, além disto, um Nível na Perícia em questão da Disciplina que escolher.

Duelo (Resultados 5 e 6): Receba uma katana de qualidade alta e 5 pontos de Glória.

Resgate (Resultados 7 e 8): Receba um Aliado Maior de seu próprio Clã e 3 pontos de Glória.

Combate (Resultados 9 e 10): Receba um Nível em Batalha e 3 pontos de Glória.

Tabela de Descendência G-8: Dever Prestigioso

Magistrado de Família (Resultados 1, 2 e 3): Receba um Nível de Glória.

Magistrado do Clã (Resultados 4 e 5): Receba dois Níveis de Glória.

Magistrado Esmeralda (Resultado 6): Receba três Níveis de Glória.

Diplomata na Corte de Outro Clã (Resultado 7): Receba um Nível de Honra.

Diplomata na Corte Imperial (Resultado 8): Receba dois Níveis de Honra.

Gunso (Resultado 9): Receba um Nível de Glória e de Batalha.

Chui (Resultado 10): Receba um Nível de Glória e dois Níveis de Batalha.

Tabela de Descendência G-9: Presentes

Dinheiro (Resultados 1, 2, 3, 4 e 5): Receba um número de koku igual a 2k2.

Item Mágico do Clã (Resultados 6 e 7): Role na Tabela G-11.

Terras (Resultado 8): Receba terras que exigem sua atenção por pelo menos três meses anuais. Elas rendem 1k1 koku anuais. Receba um Nível de Glória.

Hatamoto (Resultados 9 e 10): Você foi escolhido para se tornar o conselheiro do daimyo. Você deve cumprir sua missão (jamais se afastando dele por mais de três meses). Receba um Nível de Honra.

Tabela de Descendência G-10: Mortes Gloriosas

Morto em Duelo (Resultados 1, 2, 3 e 4): Role na Tabela G-9.

Morto em Batalha (Resultados 5, 6, 7, 8 e 9): Role nas Tabelas G-5 e G-9. Além disto, receba um Nível de Glória e role um dado. Resultados 1 e 2 indicam que ele morreu protegendo o general (o que lhe garante um Aliado Maior). Resultado 3 indica que morreu na linha de frente (o que lhe garante um Aliado Menor de seu Clã). Resultados 4 e 5 indicam que ele não conseguiu chamar tanta atenção assim. Resultado 6 indica que morreu defendendo um embaixador (o que lhe garante um Favor de Nível 5 na Tabela de Favores do Diplomata que pode ser usado apenas uma vez). Resultado 7 indica que ele lutou contra o general inimigo, porém pereceu (o que lhe garante 5 pontos de Glória). Resultado 8 indica que carregou o estandarte do Clã (o que lhe garante 7 pontos de Glória). Resultado 9 indica que ele roubou o estandarte inimigo (o que lhe garante um Nível de Glória). Resultado 10 indica que ele salvou um companheiro (o que lhe garante um Aliado Maior).

Seppuku (Resultado 10): Receba 5 pontos de Honra e role na Tabela G-9.

Tabela de Descendência G-11: Item Mágico Menor

Incenso da Concentração (Resultado 1): Este objeto só pode ser usado uma vez e então perde seus poderes. Um conjurador que portá-lo pode recuperar imediatamente dois Pontos de Vácuo.

Broche da Plenitude (Resultado 2): Uma vez a cada dois dias, este objeto cria alimento suficiente para manter uma pessoa por um dia.

Amuleto de Jade (Resultado 3): Adicione +2k2 a uma rolagem para resistir à Mácula, após um uso, o amuleto se quebra.

Kit de Maquiagem (Resultado 4): Adicione +1k1 às rolagens de Disfarces.

Chave Óssea (Resultado 5): Esta chave, que só pode ser usada uma vez, abre qualquer porta passando por cima, inclusive, de magias.

Pluma da Garça (Resultado 6): Este objeto só pode ser usado uma única vez. Quando usado, você reduz seu peso em dez vezes por uma hora. Durante este período, qualquer dano físico é triplicado contra você.

Bala da Visão (Resultado 7): Quando ingerido, este doce coloca o indivíduo em coma por uma hora. Durante este período, ele tem visões sobre qualquer assunto para o qual tenha meditado imediatamente antes de comer. Mais especificamente, este objeto pode ser usado para augúrio ou para uma forma de vidência sobre um indivíduo.

Concha de Tartaruga (Resultado 8): Este objeto só pode ser usado uma vez. Quando ativado, a concha se rompe protegendo-o de todos os ataques à distância por dez rodadas.

Bolsa de Grãos Brancos (Resultado 9): Cura 2k2 de um indivíduo que ingerir.

Leque Negro (Resultado 10): Este objeto só pode ser usado uma vez. Quando se abana com ele, o usuário recebe +2k2 pontos de Glória por uma hora. Pessoas que o ouçam sentem medo e respeito. O usuário recebe um Aumento Gratuito às rolagens de Narração (Oratória) e Etiqueta (Sinceridade) permanentemente.

Tabela de Descendência G-12: Incrível Sorte

Sorte em Duelo (Resultado 1): Muito jovem você venceu um duelo contra um muitíssimo famoso esgrimista. Agora você tem a reputação de um grande duelista.

Talento (Resultado 2): Receba um Nível numa Perícia.

Senhor Elemental (Resultado 3): Você sempre foi ligado a um elemento. Escolha um Anel e aumente um Atributo daquele Anel. Reduza um Atributo do Anel oposto (Água e Fogo se opõem um ao outro, Ar e Terra se opõem um ao outro).

Caminho Sangrento (Resultado 4): Todas as vezes que combater determinado Clã (ou ninja se preferir), receba um Aumento Gratuito.

Gêmeo (Resultado 5): Você possui um irmão gêmeo (idêntico ou não) com o qual compartilha emoções a distância. Você é acostumado a isto, na verdade, você não sabe como é viver de outra forma.

Amaldiçoado (Resultado 6): A natureza exata da maldição deve ser criada pela parte mais doentia da mente do Narrador.

Feito Heroico (Resultado 7): Cabe ao Narrador inventar seu feito e conceder-lhe 6 a 10 pontos de Glória.

Filho do Daimyo (Resultado 8): Receba um Nível de Glória.

Representante (Resultado 9): Quando jovem, você acompanhou uma comitiva de representantes a um outro Clã cujo objetivo era promover a paz. Receba um Aliado Menor e um Nível em Conhecimento aplicado a este Clã.

Primo Imperial (Resultado 10): As esposas do Hantei são da Garça e a Imperatriz atual é na verdade sua tia. Receba dois pontos de Glória, 2 koku e um Aliado Menor na Corte Imperial.

LEÃO

Características: As Vantagens Liderança e Transe da Morte custam-lhe, respectivamente, 4 e 2 pontos em vez de seus valores originais.

Famílias: *Akodo:* Percepção +1; a Vantagem Estrategista lhe custa 3 pontos em vez de seu valor original.

Kitsu: Inteligência +1; há três Vantagens disponíveis a Kitsu: Ancestralidade Kitsu Híbrida, disponível apenas a Shugenja Kitsu ao custo de 3 pontos, que permite sentir ancestrais automaticamente, mas isto reduz suas magias iniciais retirando uma de Água, uma de Fogo e uma de Terra, Ascendência Kitsu, ao custo de 6 pontos, o personagem poderá, e deverá, se tornar um Sodan-Senzo Kitsu, e Linhagem Sanguínea, ao custo de 5 pontos, que permite que qualquer magia ou habilidade que diretamente envolva um ancestral de seu Clã mantenha dois dados adicionais e reduz o custo de qualquer Vantagem Ancestral pela metade, entretanto os seus ancestrais o visitam com frequência aparecendo em momentos inconvenientes.

Matsu: Força +1.

Descendências: Comece suas rolagens na Tabela de Descendências L-1.

Quando rolando na Tabela de Descendência L-6, Ikoma e Kitsu subtraem 1 ponto do resultado rolado enquanto Matsu e Akodo adicionam 1 ponto.

Ancestrais: Akodo (10 pontos): pode rolar duas vezes para definir eventos em combate massivo e escolher a de sua preferência. Além disto, você é considerado possuindo a Perícia Batalha um nível superior ao que ela é e a Vantagem Liderança pode ser adquirida por um ponto a menos.

Akodo Shinju (2 pontos): você sempre possui opções heroicas em combate massivo.

Ikoma (2 pontos): Uma vez por sessão, você pode perguntar ao Narrador algo que possa ser respondido com “sim” ou “não” sobre a situação atual. Ele responderá honestamente.

Kitsu (8 pontos): você pode ver, ouvir, cheirar e até tocar espíritos. Muitos espíritos podem ficar invisíveis, mas não contra você. Se um espírito possui uma conexão com uma pessoa, um local ou um objeto em particular, mesmo que ele não esteja presente, você pode sentir.

Kitsu Ichiosu (-5 pontos): você automaticamente sofre da Desvantagem Assombrado, pois Ichiosu persegue seus descendentes para levá-los a Fu Leng. Ele sussurra descrenças em Rokugan dizendo que a roda kármica é uma mentira e que a morte só leva a uma prisão medíocre; o segredo para ganhar a real imortalidade é cruzar a ponte e servir Fu Leng. Isto é equivalente a Compulsão: Maho. O personagem pode gastar um Ponto de Vácuo por dia para evitar a tentação de buscar pergaminhos maho “só para dar uma olhadinha”. Além disto, Ichiosu interfere nos elos kármicos de outros samurai. Ninguém a até 15 metros com um Ancestral cujo custo em pontos for inferior a 5 se beneficia da Vantagem.

Kitsu Taiko (7 pontos): escolha um elemento, os kami daquele elemento sempre são amigáveis em relação a você. Na verdade, eles amam. Tentativas de Invocar, Comunicar ou Sentir sempre são bem-vindas pelos kami deste elemento e você recebe +1k1 às rolagens de conjuração de magias deste elemento. Você é shugenja. Kitsu Taiko pode ser Ancestral da Fênix e do Leão.

ESCOLAS

Bushi Akodo [Bushi]

Honra: 3,5

Bônus: Força +1

Perícias: Arquearia, Batalha, Conhecimento: História, Defesa, Kenjutsu, Narração, qualquer Perícia Alta.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve com elmo, mochila, vestimentas, 5 koku. Escolha um dos itens para ser de qualidade alta.

Técnica 1: Quando atacar, ignore a armadura de seu oponente ou receba +1k1 à rolagem de ataque.

Técnica 2: Adicione Honra às rolagens de dano.

Técnica 3: Receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 4: Exceto para Aumento de Dano, você não precisa declarar Aumentos para declarar qualquer Manobra.

Técnica 5: Se falhar numa rolagem qualquer devido aos Aumentos declarados, você ainda acerta, mas não recebe o benefício dos Aumentos.

Bushi Matsu [Bushi]

Honra: 3,5

Bônus: Reflexos +1

Perícias: Arquearia, Batalha, Conhecimento: História, Jiujutsu, Kenjutsu, quaisquer duas Perícias Bugei exceto Defesa.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve com elmo, mochila, vestimentas, 5 koku. Escolha um dos itens para ser de qualidade alta.

Técnica 1: Quando em Ataque Total, você cria um efeito de Medo igual a seu Nível de Técnica +1 contra inimigos.

Técnica 2: Quando em Ataque Total, receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 3: Quando em Ataque Total, adicione um número de dados rolados igual a Honra à Iniciativa.

Técnica 4: Receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 5: Quando em Ataque Total, ignore um número de dados reduzidos de Penalidades de Feridas igual a sua Honra.

Colegial de Guerra Akodo [Bushi]

Honra: 3,5

Bônus: Percepção +1

Perícias: Arquearia, Batalha 2, Conhecimento: História 2, Kenjutsu, Narração.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura leve com elmo, mochila, vestimentas, 5 koku. Escolha um dos itens para ser de qualidade alta.

Técnica 1: Quando atacar, ignore a armadura de seu oponente ou receba +1k1 à rolagem de ataque.

Técnica 2: Adicione Honra às rolagens de dano.

Técnica 3: Receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 4: Exceto para Aumento de Dano, você não precisa declarar Aumentos para declarar qualquer Manobra.

Técnica 5: Se falhar numa rolagem qualquer devido aos Aumentos declarados, você ainda acerta, mas não recebe o benefício dos Aumentos.

Omoidasu Ikoma [Cortesão]

Honra: 3,5

Bônus: Inteligência +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: Heráldica, Conhecimento: História, Conhecimento: Lei, Narração, quaisquer duas Perícias de Conhecimento.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnicas 1 a 5: Você não perde Honra ou Glória por nenhuma ação Social.

Você começa o jogo com um Aliado Maior, uma figura cujos feitos você compilou numa história e publicou como livro.

Você pode fazer isto o quanto desejar. Você deve buscar um samurai de grandes feitos e que se interesse em compartilhá-los. Uma vez compilados os feitos, o Ikoma deve voltar a seu daimyo e apresenta-los na corte na forma de uma rolagem de Inteligência/Narração contra NA igual ao quíntuplo da Glória do indivíduo. Sucesso significa que ele recebe um número de pontos de Glória igual a seu Nível de Técnica (que podem aumentar a Glória sem necessidade de reconhecimento de autoridade, apesar de ser raro um daimyo negar Glória nesta situação), entretanto a Glória dele não pode ser aumentada além do dobro de sua própria Glória. Além disto, você recebe um número de pontos de Honra idênticos e um Aliado Maior, a pessoa cuja história compilou.

Shugenja Kitsu [Shugenja]

Honra: 3,5

Bônus: Inteligência +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: Heráldica, Conhecimento: História, Etiqueta, Meditação, qualquer Perícia Alta ou Bugei.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar, 3 magias de Água, 2 magias de Fogo e uma magia de Terra.

Receba um Aumento Gratuito às rolagens de conjuração de magias de Água.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

Sodan-Senzo Kitsu [Shugenja]

Pré-requisitos: Kitsu, Ascendência Kitsu

Honra: 3,5

Bônus: Inteligência +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: Heráldica, Conhecimento: História, Etiqueta, Meditação, Conhecimento: Ancestrais, qualquer Perícia Alta ou Bugei.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnicas 1 a 5: Você não pode conjurar magias como outros shugenja sequer podendo aprendê-las. Em compensação recebe as habilidades de se comunicar com ancestrais e invocá-los.

Além de perceber ancestrais automaticamente, você é capaz de se comunicar com eles. Não há rolagens de Perícias Sociais ou quaisquer outras para tanto, o processo é todo baseado em interpretação. Você não é capaz de se comunicar com um espírito cujo Ar seja superior ao dobro de seu Nível de Técnica.

Você também pode invocar ancestrais para receber seu benefício. Você só é capaz de invocar um ancestral se o custo dele em Vantagem for inferior ao dobro de seu Nível de Técnica (considere positivo o custo em pontos de ancestrais negativos). Role Inteligência/Nível de Técnica contra o quíntuplo do custo em pontos da Vantagem almejada. Sucesso indica que você recebe aquela característica por um número de horas igual a seu Vácuo. Você pode ter um número máximo de ancestrais simultâneos igual a sua Honra.

DESCENDÊNCIAS

Tabela de Descendência L-1

Passado Desonrado (Resultados 1 e 2): Role na Tabela de Descendência L-2.

Passado Banal (Resultados 3): Não há benefícios ou penalidades.

Passado Notável (Resultados 4, 5 e 6): Role na Tabela de Descendência L-3.

Bênçãos Mistas (Resultados 7 e 8): Role na Tabela de Descendência L-4.

Inconvenientes (Resultados 9 e 10): Role na Tabela de Descendência L-5.

Tabela de Descendência L-2: Passado Desonrado

Desertor! (Resultados 1, 2 e 3): Seu pai foi um péssimo combatente que morreu em combate. Role na Tabela de Descendência L-6 subtraindo 2 do resultado do dado.

Afronta! (Resultado 4): Sua avó insultou os ancestrais até que resolveram puni-la. Receba a Desvantagem Abandonado.

Desonrado! (Resultado 5): Seu pai não valia nada, ele usou magia da Mácula, contrabandeou, vendeu segredos de seu Clã e tudo o mais que estivesse ao alcance pensando sempre em si mesmo. Ele foi descoberto e fugiu, mas não sem deixar seu legado. Reduza sua Honra em 1,0.

Covarde! (Resultados 6 e 7): Seu pai era muito covarde e lhe ensinou bem: receba -1k1 às rolagens contra oponentes com maior Glória.

Arrogância! (Resultados 8 e 9): Sua mãe sempre quis que você fosse o melhor e ensinou-o a ter uma autoestima elevada. Você se acha brilhante e precisa deixar claro aos outros com quem eles estão lidando.

Traidor! (Resultado 10): Sua mãe vendeu os segredos do Clã para obter poder e agora ninguém confia em você.

Tabela de Descendência L-3: Passado Notável

À Batalha (Resultados 1, 2 e 3): Seu pais são grandes guerreiros: Role na Tabela de Descendências L-6 adicionando 3 ao resultado do dado.

Sangue Poderoso (Resultado 4): Em seu sangue corre o poder de diversas figuras de renome: receba +1,5 de Honra e aumente seu Vácuo em um. Se for Kitsu, receba a Vantagem Linhagem Sanguínea.

Chamado Ancestral (Resultado 5): Você nasceu com uma memória notável. Receba +0,5 de Glória e a Vantagem Memória Precisa.

Herói (Resultado 6): Seu pai é o herói do Clã. Receba um Nível de Glória e 3 pontos de personagem.

Fama (Resultado 7): Seu avô é bastante famoso. Receba um Nível de Glória.

Inventor (Resultado 8): Você é bastante criativo para combate massivo. Receba 5 pontos de Glória, um Nível na Perícia Armas de Cerco e um Nível na Perícia Ofícios: Artilharia.

Guarda-costas (Resultados 9 e 10): Sua mãe foi uma das melhores guarda-costas já vistas. Receba sua armadura (uma belíssima armadura leve de qualidade alta, a qual você aprende a usar caso não saiba) e um Nível em Defesa.

Tabela de Descendência L-4: Bênçãos Mistas

Relaxado (Resultados 1, 2 e 3): Seu pai sempre fez o que mandaram. Role na Tabela de Descendência L-6.

Inspiração Divina (Resultados 4 e 5): Seu pai adorava pintar e você aprendeu com ele: receba um Nível em Artesanato: Pintura e perca três pontos de Honra.

Espólio (Resultado 6): Sua mãe aprendeu muito na vida, mas fez inimigos em seu caminho. Receba um Inimigo Menor. Se for Akodo receba +1,0 de Honra. Se for Kitsu, receba Linhagem Sanguínea, se for Ikoma, receba um nível numa Perícia, se for Matsu, receba um nível numa Perícia de Arma.

Inteligência (Resultados 7 e 8): Receba um Nível numa Perícia de Conhecimento.

Pacifista (Resultado 9): Seu pai viajou pregando a paz. Se for Akodo ou Matsu, perca 5 pontos de Honra e Glória, se for Ikoma, receba 5 pontos em cada.

Tocado (Resultado 10): Sua mãe era mais forte do que outros. Receba Força da Terra em dois pontos e uma Compulsão em dois pontos.

Tabela de Descendência L-5: Inconvenientes

Fidelidade Trocada (Resultado 1): Seu pai abandonou as obrigações com o Clã para se tornar Magistrado Esmeralda. Receba um Nível de Investigação e a Desvantagem Má Reputação.

Estrategista (Resultados 2 e 3): Seu pai tem o dom da batalha e ensinou a você. Receba a Vantagem Estrategista.

Busto (Resultados 4 e 5): Seu pai desempenhou uma missão ímpar, o que lhe garantiu um busto no centro de sua vila. Receba 5 pontos de Honra.

Amizade Verdadeira (Resultado 6): Você possui um amigo que faria qualquer coisa por você. Receba Aliado Menor.

Instrutor (Resultado 7): Após ser terrivelmente ferida em combate, sua mãe voltou suas habilidades à instrução. Receba dois Níveis numa das seguintes Perícias: Bastões, Jiujutsu, Leques, Tantojutsu ou Tetsubo.

Elmo (Resultados 8 e 9): Adicione a seu equipamento inicial o elmo de seu pai caso não possua elmo (você aprende a usá-lo).

Laço Kármico (Resultado 10): Você nasceu com um forte elo com um membro de seu Clã. Receba a Vantagem Laço Kármico aplicada a ele.

Tabela de Descendência L-6: Batalhas

Derrota Lendária (Resultados -2 ou inferiores): Seu avô foi fundamental para o desfecho de uma batalha na qual seu Clã foi esmagado. Todos lembram dele como alguém ignóbil. Perca 1,5 de Honra e 1,0 de Glória além de receber a Desvantagem Ovelha Negra.

Derrota Terrível (Resultado -1): Sua família foi fundamental para a perda de 50 homens de seu Clã. Você dedica sua vida para descobrir a verdade sobre este dia. Receba a Vantagem Propósito Maior.

Envolvido Erroneamente (Resultado 0): Sua mãe executava funções administrativas quando se viu obrigada a lutar. O pior aconteceu, não apenas ela morreu como a armada inimigo venceu e tomou seus documentos secretos. Receba a Desvantagem Ovelha Negra e perca um Nível de Honra.

Derrota Amarga (Resultado 1): Sua mãe conseguiu segurar a linha para seu povo se retirar, mas foi capturada pelo inimigo. Você nasceu na cadeia e cresceu entre outro Clã conhecendo o seu próprio apenas quando sua mãe foi libertada anos depois. Receba um Nível de Honra e dois Níveis numa Perícia comumente ensinada no Clã em questão.

Espião (Resultado 2): Sua mãe foi uma importante espiã para seu povo se infiltrando entre inimigos com dom único. Receba um Nível em Batalha e dois Níveis numa Perícia comumente ensinada no Clã em questão (isto pode incluir Perícias disponíveis apenas àquele Clã). Apesar de sua esperteza, ainda assim a batalha foi perdida, portanto receba um Nível de Glória e

perca um Nível de Honra. Se o resultado do dado foi um ou dois, sua mãe morreu no processo.

Contato com Espíritos (Resultado 3): Seu pai quase morreu em batalha e foi trazido de volta pela força de espíritos que atormentam agora seus descendentes. Receba 5 pontos de Glória e um espírito que lhe atormenta o tempo todo.

Medo da Morte (Resultado 4): Perca um Nível de Glória.

Retirada Mútua (Resultado 5): Perca um ponto de Glória.

Paz (Resultado 6): Seu avô fez um acordo com o inimigo que foi descumprido em três dias. Ele foi morto em batalha. Perca um ponto de Glória.

Vitória (Resultado 7): Receba 5 pontos de Glória e um Inimigo Jurado de 3 pontos do Clã em questão.

Duelo (Resultado 8): Você é conhecido por possuir os mesmos olhos intimidantes que um dia fizeram seu pai ganhar um duelo sem nem ter que tocar na arma. Receba a Vantagem Transe da Morte.

Vitória Arrogante (Resultado 9): Em meio a uma batalha importante, seu pai largou seus aliados e resolveu perseguir um inimigo pessoal desafiando-o a um duelo. Receba a Desvantagem Honra Reduzida.

Vitória Desonrada (Resultado 10): A estratégia de seu pai foi brilhantemente suja. Receba 1k1 pontos de Glória. Perca a mesma quantidade de pontos de Honra.

Vitória Brilhante (Resultado 11): Receba Posição Social.

Vitória contra o Mal (Resultado 12): Seu pai morreu lutando contra as forças do Mal, ele foi tão fundamental no combate que o Caranguejo retirou de seu arsenal um objeto mágico conhecido como Amuleto de Jade e deu a cada um de seus filhos. O amuleto concede imunidade a Mácula involuntária. Receba também um Nível de Glória.

Vitória Lendária (Resultados 13 ou superiores): Seu pai sabia o que fazer e parecia inspirado pelas Fortunas. Receba +1,5 de Honra, um Nível de Glória e a Vantagem Grande Destino.

UNICÓRNIO

Características: Para cada rodada parado mirando quando for usar Arquearia, você recebe um Aumento Gratuito à rolagem de ataque. O número máximo de rodadas é igual a seu Nível em Arquearia, metade caso o alvo esteja se movendo.

Caso seja bushi, quando usar uma lança e estiver montado, você pode fazer uma investida (o que exige sucesso numa rolagem de Força/Lanças contra NA igual ao quíntuplo do número de rodadas que gastou investindo). A rolagem de ataque não é alterada, entretanto o dano do ataque não adiciona sua Força. No lugar, ele adiciona um número de dados rolados e mantidos igual ao número de rodadas investindo. Falha na rolagem de Força/Lanças resulta em deixar cair sua lança (uma falha muito grande pode resultar em queda da montaria).

Você pode adquirir treinamento com escudo por dois pontos de personagem. Isto conta como uma Vantagem. Se possuir esta vantagem, um escudo lhe é garantido. Empunhá-lo concede Carapaça 2, +30 a seu NA de Acerto contra projéteis e 90% de redução ao dano de qualquer efeito de área.

Você pode adquirir uma espada larga por dois pontos de personagem. Isto conta como uma Vantagem. Esta espada ignora armadura e possui rolagem de dano de 1k4 em vez de 3k2, entretanto você deve possuir Força e Vigor mínimos 3 para empunhá-la.

Você pode adquirir uma lâmpada de óleo de metal ou de vidro, em vez de papel ou madeira como as produzidas em Rokugan, por dois pontos de personagem. Esta lâmpada, além de a prova de vento e fogo e mais resistente, possui mais capacidade de óleo podendo queimar a noite toda sem dificuldade. Além disto, alquimistas do Unicórnio fazem lentes de vidro que focam a luz produzida tornando-a mais forte e com melhor alcance, mas direcional. Magistrados do Unicónio normalmente as têm. A versão padrão ilumina 3q em todas as direções enquanto a versão direcional ilumina um cone de lado 6q.

Famílias: *Ide:* Percepção +1.

Iuchi: Carisma +1.

Moto: Vácuo +1; você é profundamente desprezado e temido por outros Clãs recebendo -3k0 a todas as rolagens Sociais contra eles.

Otaku: Agilidade +1; se for mulher, deve ser Dama de Batalha Otaku.

Shinjo: Reflexos +1.

Descendências: Comece suas rolagens na Tabela de Descendências U-1. Quando rolar na Tabela de Descendências I-1, adicione dois ao resultado.

Moto subtraem um ponto do resultado rolado caso rolem nas Tabelas de Descendências U-2, três pontos caso rolem nas Tabelas de Descendências U-5, um ponto caso rolem nas Tabelas de Descendências U-6 e dois pontos caso rolem nas Tabelas de Descendências U-7.

Shinjo, quando rolando na Tabela de Descendência U-5, adicionam um ponto.

Otaku, quando rolando na Tabela de Descendência U-2, adicionam um ponto.

Ide, quando rolando na Tabela de Descendência U-7, adicionam 2 pontos do resultado rolado. Além disto, caso obtenham os resultados Veterano ou Fim do Herói, estes personagens devem rolar novamente o dado para aquela mesma Tabela aceitando o novo resultado, mesmo que tenha sido igual.

Ancestrais: Ide (4 pontos): enquanto desarmado e sem armadura, qualquer um que tente atacá-lo deve primeiro obter sucesso numa rolagem Disputada de Vontade contra sua Honra ou perderá sua ação.

Iuchi (3 pontos): uma vez diária, pode usar Vácuo no lugar de qualquer Anel para uma conjuração.

Iuchi Atesoro (6 pontos): contra quaisquer projéteis, seu NA de Acerto sempre é calculado como se você estivesse em Defesa Total.

Moto Sanjo (Gratuito): você ouve seu ancestral rir quando se aproximam criaturas Maculadas. Apesar de isto detectar criaturas Maculadas automaticamente, você deve fazer um Teste de Honra contra NA 10 ou perderá seu maior dado em todas as rolagens feitas contra criaturas Maculadas em combate. Sucesso no Teste de Honra perdura por um dia.

Moto Soro (5 pontos): ignore Penalidades de Feridas por um número de rodadas diárias igual a seu Vácuo. Essas rodadas não precisam ser sequenciais.

Otaku (5 pontos): você pode se comunicar verbalmente com qualquer mamífero irracional, mas não com seres racionais (você pode compreender, mas não ser compreendido por um ser racional). Receba a Vantagem Voz.

Shinjo Martera (10 pontos): você nunca falha num teste de Honra (ou seja, qualquer rolagem que lhe causaria um Teste de Honra é um automaticamente bem sucedida), entretanto seu ancestral o abandonará se deliberadamente cometer um ato que o fizer perder Honra.

ESCOLAS

Bushi Moto [Bushi]

Honra: 1,5

Bônus: Vontade +1

Perícias: Arquearia, Caça, Cavalaria, Conhecimento: Terras Sombrias, Defesa, Kenjutsu, Meditação.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 30 flechas (quaisquer tipos), quaisquer três armas, armadura pesada, kit de viagens, cavalo de corrida, vestimentas, 10 koku. Dois itens são de qualidade alta.

Técnica 1: Adicione seu Nível de Técnica a seu NA de Acerto e às rolagens de dano.

Técnica 2: Você pode detectar criaturas Maculadas através de um sexto sentido e de uma rolagem de Carisma contra NA 5 (+1 para cada 90cm, -1 para criatura). Criaturas grandes são mais fáceis de detectar e aquelas que estiverem ocultas mais difíceis. Para cada minuto na presença de uma criatura, subtraia

um do NA para detectar Mácula nela (você ainda usa sua rolagem inicial, mas agora o NA foi diminuído, o que permite um sucesso posterior). Quanto maior o resultado da rolagem, mais informações você obtém. Isto inclui quantidade, tamanho, distância, direção, poder e intenções.

Técnica 3: Enquanto em Ataque Total, receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 4: Você pode gastar dois Pontos de Vácuo quando executando qualquer ação e pode declarar este gasto após a rolagem ter sido feita.

Técnica 5: Se você morrer, seu corpo não pode ser reanimado.

Você também pode se manter vivo através da força de vontade. Substitua as penalidades comuns das Caixas de Feridas Caído e Inconsciente por aquelas da Caixa de Feridas Injuriado (-4k4) e as penalidades da Caixa de Feridas Morto por -5k5. Isto significa que você não pode ser morto, isto pode ser mantido por um número de rodadas igual a seu Vácuo. Após este período, se não tiver sido curado a um dos Níveis cuja penalidade seja -4k4 ou melhor que isto, ele morre.

Bushi Shinjo [Bushi]

Honra: 2,5

Bônus: Agilidade +1

Perícias: Arquearia, Caça, Cavalaria 2, Defesa, Kenjutsu, Naginata.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer três armas, armadura pesada com elmo, mochila, vestimentas, 3 koku. Todos os itens são de qualidade alta.

Técnica 1: Enquanto montado, você pode adicionar Cavalaria a seu Nível em qualquer Perícia. Estes Níveis virtuais são contados para quaisquer fins exceto para Perspicácia.

Técnica 2: Em Defesa Total, você pode declarar que seu NA de Acerto é o quíntuplo da seguinte soma: Reflexos + Defesa + Espadas.

Técnica 3: Receba um ataque adicional por rodada.

Técnica 4: Se falhar numa rolagem qualquer devido aos Aumentos declarados, você ainda acerta, mas não recebe o benefício dos Aumentos.

Técnica 5: Sempre que fizer uma rolagem, você pode escolher refazê-la, mas é obrigado a escolher a segunda tentativa.

Dama de Batalha Otaku [Bushi]

Pré-requisitos: sexo feminino, Unicórnio, 3 pontos de personagem (gratuito para Otaku)

Honra: 3,5

Bônus: Reflexos +1

Perícias: Batalha, Cavalaria 2, Defesa, Kenjutsu, Naginata, qualquer Perícia Alta ou Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, naginata, arco e 30 flechas (quaisquer tipos), quaisquer três armas, armadura pesada, kit de viagens, vestimentas, corcel Otaku, 10 koku. Três itens são de qualidade alta.

Técnica 1: Enquanto montada, receba +1k1 às rolagens de Perícias de Técnica.

Técnica 2: Você pode trocar os valores de sua Iniciativa e de seu NA de Acerto. Isto é declarado no início de cada rodada.

Técnica 3: Subtraia Nível de Técnica de cada dano tomado (inclusive de combate massivo).

Técnica 4: Se matar um oponente com um ataque, receba um ataque adicional para ser usado contra outro oponente. Enquanto montada, caso ataque um oponente e ele não morra, receba um ataque adicional para ser usado contra ele (se ele morrer, você não recebe um terceiro ataque combinando as habilidades).

Técnica 5: Uma vez por rodada, você pode re-rolar qualquer dado cujo resultado numa rolagem foi inferior ao Atributo usado naquela rolagem.

Emissário Ide [Cortesão]

Honra: 2,5

Bônus: Carisma +1

Perícias: Cavalaria, Comércio, Conhecimento: Lei, Corte, Kenjutsu, Etiqueta, Sinceridade.

Equipamento: Tanto, vestimentas, cavalo de corrida, mochila, kit de viagens, 10 koku. Quatro itens são de qualidade alta.

Técnica 1: Adicione Honra às rolagens Sociais.

Você faz uma rolagem de Carisma/Etiqueta contra NA 20 sempre que for fazer uma pergunta ou comentário indiscretos ou ofensivos para repensar e desistir dele.

Técnica 2: Faça uma rolagem de Inteligência para lembrar de cada detalhe dito ou cada ato feito durante um encontro. O NA depende da importância ou do significado da ação: lembrar algo dito em declaração pública possui NA 5, entretanto lembrar o que um auxiliar disse a outro num encontro comum exige possui NA 30.

Você pode obter pistas importantes sobre a pessoa através de observação similar. Faça uma rolagem de Percepção/Investigação. Quanto maior a rolagem, mais você descobre sobre a personalidade da pessoa. É bem mais fácil descobrir informações se a pessoa está conversando do que batalhando.

Técnica 3: Se um evento que você não deseja está prestes a acontecer ou uma situação se tornar violenta, você pode agir rolando Carisma contra NA igual ao quíntuplo da soma do Vácuo do oponente ao Nível na Perícia Etiqueta do mesmo. Sucesso indica que você age antes. Usos comuns indicam atacar bandidos, mover-se para trás de guarda-costas ou tomar algo de valor.

Técnica 4: Um indivíduo não pode usar a Ênfase Sinceridade da Perícia Etiqueta contra você nem se beneficiar de magias em interações Sociais contra você.

Se alguém mentir para você, você pode fazer uma rolagem de Investigação contra uma rolagem de Etiqueta (Sinceridade) do indivíduo para saber disso. Para cada cinco pontos pelos quais você exceder a rolagem do oponente, você aprende um fato verdadeiro sobre aquilo.

Técnica 5: Enquanto não demonstrar violência, qualquer um que lhe ameace deve fazer uma rolagem Disputada de Vontade contra o seu Carisma. Sua rolagem recebe um número de dados rolados adicionais igual a seu Vácuo. Sucesso indica que o inimigo pode atacar você. Falha indica que ele não executa nenhuma ação por aquela rodada.

Magistrado Shinjo [Bushi]

Honra: 2,5

Bônus: Vontade +1

Perícias: Caça, Cavalaria, Conhecimento: Heráldica, Conhecimento: Lei, Investigação, Kenjutsu, qualquer Perícia Bugei.

Equipamento: Katana, wakizashi, jiite, armadura leve, 3 vestimentas, kit de viagens, pônei, 6 koku. Todos os itens são de qualidade alta.

Técnica 1: Contra oponentes com Honra inferior a 2, mantenha um dado adicional em rolagens de ataque e de dano (isto se aplica a duelos).

Técnica 2: Quando rolar Investigação ou Caça, mantenha todos os dados rolados.

Técnica 3: Você pode se manter com o mínimo de sono diário (3 horas) por um número de semanas igual a sua Terra. Após isto, você deve compensar adicionando 3 horas de sono extra a um número de dias igual ao número de dias que dormiu menos.

Técnica 4: Receba uma ação adicional por rodada.

Técnica 5: Qualquer criatura com Honra 0, 4 ou 5 perde seu melhor dado rolado em ataque e dano contra você.

Shugenja Iuchi [Shugenja]

Honra: 2,5

Bônus: Percepção +1

Perícias: Caça, Caligrafia, Cavalaria, Defesa, Medicina, Meditação, qualquer Perícia Bugei.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, cavalo de corrida, 10 koku. Todos os itens são de qualidade alta.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar, 3 magias de Água, 2 magias de Fogo e uma magia de Terra.

Receba um Aumento Gratuito às rolagens de conjuração de magias de Água.

Você pode escolher aprender a magia dos talismãs, meishodo, gratuitamente se for Iuchi ou por três pontos de personagem caso contrário. Se escolhê-la, você jamais conseguirá conjurar Sentir, Comunicar ou Invocar, entretanto você poderá conjurar magias a partir de talismãs, o que requer apenas uma ação independente do tempo que demoraria para invocá-la. O motivo é que não é necessário estudo para aprender estas magias, basta estar de posse do talismã apropriado: um shugenja de talismãs, caso encontre um talismã, pode imediatamente liberar seu poder dispensando a necessidade de aprender os mecanismos mágicos por trás dele.

Não é possível declarar nenhum Aumento em magias conjuradas a partir de talismãs (não é você quem conjura, você libera o poder do talismã através da palavra apropriada).

Se optar por isto, ainda é possível conjurar magias da maneira convencional (com pergaminhos), entretanto seu NA Base de conjuração desta forma aumenta em 5 devido a sua especialização por talismãs. Você deve definir cada magia aprendida como na forma de meishodo ou na forma convencional.

Se você escolher obter Habilidade Inata sobre uma magia e possuir um talismã para ela, você não recebe o Aumento Gratuito como se possuísse o pergaminho.

Rituais e magias perdidas não podem ser conjurados a partir de talismãs. Obviamente não há talismãs para magias secretas de outros Clãs, mas há talismãs para magias secretas do Unicórnio.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

DESCENDÊNCIAS

Tabela de Descendência U-1

Passado Desonrado (Resultados 1 e 2): Role na Tabela de Descendência U-2.

Passado Banal (Resultados 3, 4 e 5): Não há benefícios ou penalidades

Passado Notável (Resultados 6, 7, 8 e 9): Role na Tabela de Descendência U-3.

Bênçãos Mistas (Resultado 10): Role na Tabela de Descendência U-4

Tabela de Descendência U-2: Passado Desonrado

Corrompido! (Resultados 0 e 1): Um de seus antepassados agora cavalga pelas sombras corrompido pelo poder da Mácula. Perca um Nível de Honra e reduza sua Glória a 0.

Bode Expiatório! (Resultado 2): Algum Clã (de sua escolha) matou sua família. Você não tem parentes de primeiro grau, não começa com nenhum dinheiro nem com sua montaria. Todo o seu equipamento é de qualidade baixa.

Tolo! (Resultados 3, 4 e 5): Escolha um Clã. Ele foi responsável por colocar seu avô como uma importante peça no intrincado jogo das cortes. Role um dado. Um resultado par indica que você possui Segredo Sombrio e um resultado ímpar indica Obrigação.

Fraco! (Resultado 6): Seu ancestral era muito covarde. Você começa com Glória 0 e precisa de 20 pontos de Glória para chegar a 1.

Desertor! (Resultados 7 e 8): Seus pais deixaram seu Clã, você não é mais membro do Clã, você não tem Clã.

Amaldiçoado! (Resultado 9): Seu pai ou sua mãe combateram um poderoso demônio, antes de morrer, ele amaldiçoou sua prole. Você não recebe o bônus de Atributo de seu Clã.

Traidor! (Resultado 10): Seu pai vendeu segredos do Clã. Ele foi banido, mas você conservou seu elo com o Clã. Entretanto, você não é considerado confiável (ninguém lhe repassa informações relevantes) e não lhe darão terras ou títulos nem nenhum dinheiro.

Charlatã! (Resultado 11): Sua mãe traiu as Damas de Batalha. Sua personagem é uma mulher, entretanto ela não pode se tornar uma Dama de Batalha Otaku. Perca um Nível de Honra.

Tabela de Descendência U-3: Passado Notável

Sangue Poderoso (Resultado 1): O sangue de um poderoso antepassado corre em suas veias. Receba um Nível de Honra e aumente seu Vácuo em um. Caso este resultado seja obtido mais de uma vez, ele não concede novos benefícios.

Sangue Cruzado (Resultado 2): Seu pai ou sua mãe tem origem noutro Clã. Se for conjurador, você aprende uma magia secreta de outro Clã. Caso contrário, aprenda a Técnica de Nível 1 de outra Escola, isto não altera sua Perspicácia ou seu Rank, você simplesmente pode usar a Técnica.

Veterano (Resultados 3, 4 e 5): Seus pais lutaram em grandes batalhas. Role na Tabela de Descendência U-5.

Fim do Heroi (Resultados 6 e 7): Seu parente teve uma morte gloriosa. Role na Tabela de Descendência U-6.

Serviço Meritório (Resultados 8 e 9): Seu ancestral executou muito bem um cargo de confiança. Role na Tabela de Descendência U-7.

Envolvimento com Outro Clã (Resultado 10): Seu avô teve um envolvimento amoroso com uma mulher de outro Clã. Role um dado, se o resultado for par, esta mulher é sua avó e ela mantém conexões com seu Clã de origem (o que lhe concede um Aliado daquele Clã e permite que você aprenda suas Escolas sem a necessidade de Vantagens); se o resultado for ímpar, o relacionamento foi uma aventura problemática para ambos (o que lhe concede um Aliado Menor e um Inimigo Menor daquele Clã).

Tabela de Descendência U-4: Bênçãos Mistas

Desonra Desmascarada (Resultados 1, 2 e 3): Seu pai destruiu os planos de seu corrupto tio, de lá para cá ele cresceu e ganhou poder, mas o ódio permanece até hoje. Receba um Inimigo Maior, um Nível de Honra e de Investigação.

Lembrança dos Assassinos (Resultado 4): Sua família sabe usar métodos assassinos diferentes da magia. Receba um Nível em Venenos.

Casamento Estrangeiro (Resultado 5): Sua mãe era estrangeira e você herdou suas feições. Você tem traços gaijin aparentes (o que concede Desvantagem Social e Má Reputação quando tratar com indivíduos que não são de seu Clã), mas o sangue dela era bem poderoso (elevando de dois para três um Atributo a sua escolha). Receba um Nível em Conhecimento: Gaijin.

Duelo (Resultados 6 e 7): Seu antepassado duelou contra um membro de outro Clã e ganhou. Receba um Inimigo Maior e um item especial a critério do Narrador retirado das posses no inimigo.

Pobreza (Resultado 8 e 9): Sua família perdeu tudo o que tinha. Todos os seus itens são de qualidade baixa (exceto sua montaria e um item a sua escolha) e você não tem nenhum dinheiro (exceto bu e de cobre). Você recebe quatro Perícias Baixas no Nível 1.

Nemuranai (Resultado 10): Você herdou um item mágico, entretanto desconhece sua natureza.

Tabela de Descendência U-5: Grandes Batalhas

Guerra do Sangue (Resultados -2, -1 e 0): Aproximadamente a 500 anos, os Moto lutaram contra a Escuridão Enganosa. Seu ancestral foi um dos que sobreviveram. Receba um Nível de Glória e um Ponto de Vácuo adicional que só pode ser gasto quando lidando com criaturas Maculadas.

Pequena Batalha (Resultados 1, 2, 3 e 4): Sua família defendeu seu posto num pequeno combate. Receba cinco pontos de Glória.

O Retorno do Unicórnio: Muralhas Kaiu (Resultado 5): Receba um Nível de Glória, um Nível na Perícia Batalha e um Inimigo Menor do Caranguejo.

O Retorno do Unicórnio: Batalha dos Sete Dias (Resultados 6 e 7): Receba um Nível em Batalha e de Honra.

Batalha das Pétalas do Crisântemo (Resultados 8 e 9): Receba um Nível de Glória e um Nível em Conhecimento: Terras Sombrias.

Batalha da Costa Branca (Resultados 10 e 11): Antes desta batalha, o Escorpião fez um esforço concentrado para provar que os chamados "Unicórnio" não eram os filhos de Shinjo, mas impostores bárbaros. Na batalha, entretanto, foram facilmente derrotados por pequenas forças do Unicórnio, principalmente de Damas de Batalha e alguns Leões. Imediatamente depois, eles reconheceram que o Unicórnio era legítimo. Receba um Nível de Glória, um Aliado Menor Akodo e um Inimigo Menor Bayushi.

Tabela de Descendência U-6: Mortes Gloriosas

Morto Lutando Contra as Terras Sombrias (Resultados 0 e 1): Sua mãe morreu lutando contra as forças da Mácula protegendo-o deste mal. Você é imune a Medo oriundo de criaturas Maculadas e recebe um Nível numa Perícia de Arma.

Morto em Duelo (Resultados 2, 3, 4 e 5): Receba um Nível de Iaijutsu e três pontos de personagem.

Morto em Batalha (Resultados 6, 7, 8 e 9): Role na Tabela de Descendência U-5 e então role um dado. Os resultados estão conforme a seguir: salvamento do dia (resultado 1) lhe concede um Aliado Maior de um Clã aliado ou do seu próprio; morto nas linhas do inimigo (resultado 2) lhe concede um Aliado Menor de seu Clã; morto protegendo o general (resultado 3) concede um Aliado Menor de qualquer Clã aliado ou do seu próprio; morto por um oponente formidável (resultados 4 e 5) concede um Nível de Glória; salvador de personalidade importante (resultado 6) concede um presente daquele que foi salvo na forma de uma rolagem na Tabela de

Descendência A-8; grande combatente (resultados 7, 8 e 9) concede 1k1 pontos de Glória; e suicídio (resultado 10) concede o mesmo que o parágrafo seguinte.

Seppuku (Resultado 10): Seu antepassado foi um tolo que cometeu suicídio para evitar que sua família pagasse o preço. Ele deixou sua herança na forma de uma rolagem na Tabela de Descendência U-8.

Tabela de Descendência U-7: Posição Notável

General (Resultados -1, 0, 1 e 2): Receba um Nível em Batalha.

Mercenário (Resultados 3 e 4): Role na Tabela de Descendência U-8.

Magistrado (Resultados 5, 6 e 7): Receba um Aliado Menor.

Competidor (Resultado 8): Receba um Nível em Arquearia ou em Caça.

Fantoche (Resultados 9 e 10): Seu pai sempre foi um fantoche nas mãos de outros atuando como líder simbolicamente.

Daimyo (Resultados 11 e 12): Role 2k2 e receba o resultado em koku.

Tabela de Descendência U-8: Presentes

Dinheiro (Resultados 1, 2, 3, 4, 5 e 6): Receba dinheiro conforme entendimento do Narrador.

Terras (Resultados 7 e 8): Receba terras conforme entendimento do Narrador.

Objeto (Resultado 9): Receba um item de qualidade alta conforme entendimento do Narrador.

Item Mágico (Resultado 10): Receba um item mágico conforme entendimento do Narrador.

CLÃS MENORES

Características: As Escolas e os Ancestrais apresentados neste capítulo não estão disponíveis a todos os Clãs Menores, cada Clã Menor possui uma única Escola descrita abaixo, as outras Escolas só poderiam ser adquiridas mediante Escola Diferente.

A Vantagem Escola Diferente custa 7 pontos a você, exceto se for aplicada às Escolas de Clãs Menores.

Famílias: cada Clã é como uma família. São eles:

Centopeia: Inteligência +1; Shugenja Moshi é Escola de seu Clã, a Honra inicial de qualquer bushi Moshi é sempre 1,3.

Cobra: Shugenja Chuda é Escola de seu Clã.

Falcão: seu Clã não possui nome de família oficial, mas se autodenomina Toritaka; Bushi Falcão é Escola de seu Clã, se seu Carisma é pelo menos três, você automaticamente percebe qualquer criatura que tente se esconder. Se é pelo menos quatro, escuridão não afeta seu NAs ou seu NA de Acerto. Se é pelo menos cinco, você não pode ser surpreendido.

Lebre: Bushi Usagi é Escola de seu Clã.

Libélula: Percepção +1; Shugenja Tonbo é Escola de seu Clã, a Honra inicial de qualquer bushi Tonbo é sempre 1,5.

Louva-a-Deus: você não possui nome de família; Bushi Louva-a-Deus é Escola de seu Clã, a Perícia Navegação, uma Perícia Mercantil, não causa perda de Honra a você, a Vantagem Sangue de Osano-Wo lhe custa 3 pontos; você pode adquirir o Ancestral Gusai (3 pontos), que concede a Desvantagem Bravo e a habilidade de, exceto se estiver completamente nu, jamais estar desarmado (você sempre é capaz de esconder uma arma de pequeno porte em sua vestimenta), além disso, Gusai permite um Ponto de Vácuo para ocultar outros tipos de objeto desde que menores que a palma da mão.

Pardal: Carisma +1; Bushi Suzume é Escola de seu Clã.

Raposa: Vontade +1; Shugenja Kitsune é Escola de seu Clã, são tabus (Desvantagens que con-cedem um ponto): não atacar camponeses nem deixar que as matas sejam destruídas sem motivo; nunca falar a verdade completamente; jamais ingerir grãos e cereais, ter uma dieta composta de frutas, vegetais e carnes; jamais estar só, mesmo enquanto dormindo; você pode adquirir Osusuki e Akomachi como Ancestrais (3 pontos) se possuir pelo menos um ponto de Tabus, o ancestral lhe concede, além dos olhos verdes, a habilidade de poder gastar um Ponto de Vácuo para receber a Vantagem Caminho da Terra para o local onde está por um dia e +1k1 a todas as ações feitas dentro de florestas.

Tartaruga: você não possui nome de família; Bushi Tartaruga é Escola de seu Clã, pode adquirir Perícias Baixas e Mercantis sem penalidades, recebe Desvantagem Social, mas não a aplica quando interagir com seu próprio Clã, sua Glória é sempre considerada menor em um.

Texugo: Força +1; Bushi Ichiro é Escola de seu Clã, seu Clã odeia magia, por isso, se for shugenja, você adquire automaticamente uma Desvantagem de dois pontos que penaliza em -1k1 as rolagens Sociais contra membros de seu Clã. Além disto, você nunca possuirá terras ou grandes posses. Altere a qualidade de seu equipamento inicial para baixa escolhendo um item para ser de qualidade alta; você pode adquirir o Ancestral Ichiro Fureheshu (3 pontos) que permite, uma vez diária, substituir qualquer Atributo por Força para uma rolagem.

Touro: Reflexos +1; Bushi Heichi é Escola de seu Clã.

Vespa: você não possui nome de família; Bushi Vespa é Escola de seu Clã.

Descendências: Comece suas rolagens na Tabela de Descendências R-1 (a lista de Tabelas de Descendências de Ronin, no capítulo apropriado).

Quando um resultado indicar que um Clã deve ser definido aleatoriamente para compô-lo, role na seguinte Tabela. Caso seu próprio Clã seja selecionado, você é um exilado, sem Clã. Se houver um Atributo concedido pelo Clã em questão, ele pode ser elevado uma vez por apenas 4 pontos de personagem.

Resultado de 1k1	Clã
1	Caranguejo
2 e 3	Garça
4	Dragão
5 e 6	Leão
7	Fênix
8	Escorpião
9	Unicórnio
11	Texugo
12	Centopeia
13	Libélula
14	Falcão
15	Raposa
16	Lebre
17	Louva-a-Deus
18	Pardal
19	Tartaruga
20 ou superior	Vespa

Magias Secretas: Conforme Clã (se não estiver especificado, não há).

Ancestrais: Conforme Clã (se não estiver especificado, não há).

ESCOLAS

Bushi Falcão [Bushi]

Honra: 2,0

Bônus: Vontade +1

Perícias: Caça, Domar Animal, Conhecimento: Espíritos, Yarijutsu, Meditação, escolha um Nível adicional em Caça ou em Domar Animal.

Equipamento: Katana, wakizashi, yari, vestimentas, kit de viagens, diário, kit de escrita.

Técnica 1: Você pode substituir sua Percepção por seu Carisma para qualquer rolagem.

Adicione Nível de Técnica às rolagens que envolvam Carisma.

Técnica 2: Receba dois ataques adicionais por rodada.

Bushi Heichi [Bushi]

Honra: 1,5

Bônus: Força +1

Perícias: Atletismo, Bastões, Caça, Conhecimento: escolha uma região, Defesa, Mai Chong, qualquer Perícia Bugei.

Equipamento: conforme Narrador.

Técnica 1: Enquanto em Ataque Total e atacando com um mai chong, você pode atacar todos os oponentes a até 2q ao mesmo tempo. Faça sua rolagem de ataque penalizando em 5 para cada inimigo adicional que será atacado, o Narrador comparará o resultado da rolagem contra o maior NA de Acerto dentre os inimigos (você não acerta aliados desta maneira). Sucesso indica que sua rolagem de dano é dividida entre todos os inimigos acertados (sendo arredondada para baixo).

Técnica 2: Você obriga qualquer oponente que recebeu dano por seu mai chong fazer uma rolagem Disputada de Força contra você. Falha indica que a Iniciativa dele cai a 0 (ele será o último a agir na próxima rodada).

Técnica 3: Enquanto em Defesa Total e portando um tridente, você ainda pode atacar um único oponente, mas não pode receber nenhum bônus de qualquer tipo neste ataque.

Bushi Ichiro [Bushi]

Honra: 1,0

Bônus: Força +1

Perícias: Atletismo, Jiujutsu (Agarrar), Defesa, Kenjutsu, Yarijutsu, qualquer Perícia Alta.

Equipamento: Katana, wakizashi, instrumento musical, vestimentas, 2 koku, escolha um dentre os seguintes: ono ou no-dachi.

Técnica 1: Você pode subtrair qualquer número de sua Iniciativa para adicionar a mesma quantidade às rolagens de ataque.

Técnica 2: Você pode re-rolar qualquer rolagem de Força, mesmo aquelas que teve sucesso na intenção de um resultado melhor, entretanto deve aceitar a segunda rolagem. Isto inclui rolagens de dano.

Técnica 3: Ignore bônus a NA de Acerto oriundos de armaduras.

Bushi Louva-a-Deus [Bushi]

Honra: 1,0

Bônus: Agilidade +1

Perícias: Atletismo, Batalha, Comércio, Defesa, Kenjutsu, Navegação, qualquer Perícia Bugei.

Equipamento: qualquer arma exceto adagas, arcos e espadas, armadura leve com elmo, vestimentas, kit de viagens, 3 koku.

Técnica 1: Você pode usar Kama como se fosse uma Perícia Alta.

Quando lutando com uma arma cuja Perícia não possua, você é considerado possuindo um nesta Perícia.

Você não é afetado por penalidades de terrenos.

Técnica 2: Quando declarar Ataque Total, você pode gastar um Ponto de Vácuo para receber os benefícios desta Postura, mas não suas penalidades.

Técnica 3: Você rola sua Iniciativa duas vezes e age em cada uma separadamente. Se possuir a Vantagem Ambidestria, você faz as duas ações usando a Iniciativa mais alta dentre as duas. Você deve estar portando duas armas para usar esta Técnica e se escolher atacar nas duas ações, deve atacar com armas diferentes em cada.

Técnica 4: Adicione o quíntuplo de sua Água a seu NA de Acerto. Esta Técnica só pode ser aprendida se você for Louva-a-Deus.

Bushi Suzume [Bushi]

Honra: 3,1

Bônus: Vontade +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: História, Iaijutsu, Kenjutsu, Narração, qualquer Perícia de Conhecimento, qualquer Perícia Alta.

Equipamento: Katana, wakizashi, elmo, vestimentas, dois kits de viagens. Todos os itens são de qualidade baixa exceto um que é de qualidade média.

Técnica 1: Você pode subtrair qualquer número de sua Iniciativa para adicionar a mesma quantidade a seu NA de Acerto.

Receba um Aumento Gratuito às rolagens de uma Perícia de Conhecimento a sua escolha.

Técnica 2: Oponentes com Honra inferior recebem -1k0 às rolagens de ataque contra você.

Receba um Aumento Gratuito às rolagens de uma Perícia de Conhecimento a sua escolha. Esta Perícia pode ser a mesma da Técnica de Nível 1.

Técnica 3: Receba um ataque adicional por rodada contra um oponente para o qual possua a Perícia de Conhecimento.

Receba um Aumento Gratuito às rolagens de uma Perícia de Conhecimento a sua escolha. Esta Perícia pode ser a mesma das Técnicas de Níveis 1 e 2.

Bushi Tartaruga [Bushi]

Honra: 1,5

Bônus: Percepção +1

Perícias: Atletismo, Jiujutsu, Defesa, Kama, quaisquer três Perícias Baixas ou Mercantis.

Equipamento: escolha uma das opções, todos os itens são de qualidade alta: (1) espada longa, dois arcos e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer três armas, armadura pesada com elmo, mochila, vestimentas, 10 koku; (2) arco, adaga, mochila, vestimentas, pônei, 10 koku; (3) arco, armadura pesada, vestimentas, pônei, estandarte para armadura (não há necessidade de ser empunhado, fica atado à armadura, só é produzido para arautos), estandarte para montaria, 10 koku.

Técnica 1: Escolha uma arma camponesa para adicionar um número de dados rolados e mantidos igual a seu Nível de Técnica às rolagens de ataque com aquela arma.

Técnica 2: A qualquer momento que fizer uma rolagem de Perícia que não seja uma Perícia Alta, você pode sacrificar qualquer número de Pontos de Honra e adicionar um número de dados rolados àquela rolagem igual ao número de pontos de Honra sacrificados.

Técnica 3: Quando for atacado por um humano de fora do seu Clã, seu NA de Acerto é aumentado pelo quíntuplo da Honra do inimigo em questão.

Bushi Usagi [Bushi]

Honra: 2,0

Bônus: Agilidade +1

Perícias: Atletismo, Caça, Jiujutsu, Conhecimento: Maho, Defesa, Espadas, qualquer Perícia Alta ou Bugei.

Equipamento: conforme Narrador.

Técnica 1: Receba +10 a às rolagens de ataque enquanto em Ataque Total e às rolagens de Atletismo.

Receba +5 a seu NA de Acerto enquanto em Defesa Total.

Técnica 2: Não role Iniciativa, você sempre é o primeiro a agir.

Técnica 3: Receba um ataque adicional por rodada desde que seja um ataque desarmado. Se você tiver sucesso em seu ataque desarmado, você pode direcionar seu segundo ataque contra qualquer oponente em seu alcance e recebe o benefício da Técnica de Nível 1 mesmo que não esteja em Ataque Total.

Bushi Vespa [Bushi]

Honra: 1,5

Bônus: Reflexos +1

Perícias: Arquearia 2, Caça, Conhecimento: escolha uma região, Defesa, Furtividade, Ofícios: Flechas.

Equipamento: qualquer arma, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), armadura leve, kit de viagens, mapa da região para a qual possua a Perícia de Conhecimento aplicada, vestimentas, 2 koku, símbolo de respeito (concede +5 às rolagens Sociais às quais o oponente se sinta intimidado). Seu arco é de qualidade alta.

Técnica 1: Receba um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Técnica às rolagens de Arquearia.

Aumente em 10q o alcance de suas flechas.

Técnica 2: Receba um ataque adicional por rodada.

Aumente em 10q o alcance de suas flechas.

Técnica 3: Receba um ataque adicional por rodada. Desde que você não declare nenhum Aumento neste ataque, ele acerta automaticamente.

Aumente em 10q o alcance de suas flechas.

Shugenja Chuda [Shugenja]

Honra: 0,2

Bônus: Percepção +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: Maho, Kenjutsu, Investigação, Meditação, Narração, qualquer Perícia Baixa.

Equipamento: Wakizashi, tanto, adaga, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar e sete feitiços os quais não podem possuir Maestria superior ao Anel usado em suas conjurações.

Receba 20 pontos de personagem.

Receba Desvantagem Social.

Você não perde Honra por usar Perícias Baixas.

Você recebe a Desvantagem Compulsão: Estudar Maho.

Técnicas 2 e 3: Aprenda três magias.

Shugenja Kitsune [Shugenja]

Honra: 1,8

Bônus: Inteligência +1

Perícias: Caça, Caligrafia, Defesa, Kenjutsu, Medicina (Herbalismo), Meditação, qualquer Perícia Bugei.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar, 3 magias de Terra, 2 magias de Água e uma magia de Ar.

Receba um Aumento Gratuito às rolagens de conjuração de magias de Terra.

Técnicas 2 e 3: Aprenda três magias.

Shugenja Moshi [Shugenja]

Honra: 1,3

Bônus: Agilidade +1

Perícias: Atletismo, Caligrafia, Conhecimento: História, Meditação, Shintao, Teologia, qualquer Perícia Alta.

Equipamento: Wakizashi, tanto, kit de viagens, vestimentas.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Mágica, 3 magias de Fogo, 3 magias de Ar.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

Shugenja Tonbo [Shugenja]

Honra: 1,7

Bônus: Percepção +1

Perícias: Caligrafia, Etiqueta, Meditação, Shintao, Teologia, quaisquer duas Perícias Altas.

Equipamento: Wakizashi, tanto, adaga, mochila, vestimentas, 3 koku.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar, 3 magias de Ar, 2 magias de Água e uma magia de outro elemento.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

IMPERIAIS

Características: Você pode adquirir uma Perícia baseada em Carisma chamada Obiasaseru, que se trata de uma forma especial de intimidação. Quando usá-la, faz uma rolagem Disputada de Vontade/Obiasaseru contra a Vontade de oponente que sirva o Imperador. Sucesso indica que o oponente está assustado por uma rodada, ou seja, ele não pode avançar em sua direção nem atacar você ou qualquer um que esteja atrás de você. Ele ainda pode fugir e defender-se. Esta habilidade só funciona com um humano desde que você porte uma insígnia que o represente como imperial. Cada Aumento feito em sua rolagem permite afetar um indivíduo adicional ou fazer com que o efeito dure uma rodada extra.

Qualquer samurai pode se tornar um Magistrado Esmeralda. Para aprender estas Técnicas, o aspirante deve ter desempenhado tarefas e possuir pelo menos os seguintes pré-requisitos: ser Rank 2; possuir Conhecimento: Heráldica 1, Conhecimento: Lei 1, Corte 1, e Etiqueta (Sinceridade) 1. Estas Técnicas contam como Técnicas de Níveis 3, 4 e 5 e substituem aquelas de sua Escola de origem. Por exemplo, se for oferecido aprendizado a um Shisha Miya de Rank 3, ele poderia aprender a Técnica de Nível 4 descrita abaixo e então aprender a Técnica de Nível 5 de sua Escola (Shisha Miya). Ele poderia fazer o oposto se desejasse (aprender a Técnica de Arauto de Nível 4 e a Técnica de Nível 5 descrita abaixo quando tivesse experiência o suficiente. Um indivíduo pode aprender todas as três Técnicas se desejar, entretanto cada Técnica exige o gasto de pontos de experiência para ser aprendida (10 para a Técnica de Nível 3, 15 para a Técnica de Nível 4 e 20 para a Técnica de Nível 5).

Técnica de Nível 3: Uma vez por sessão, você pode gastar um Ponto de Vácuo para automaticamente obter sucesso numa rolagem das seguintes Perícias: Conhecimento: Heráldica, Conhecimento: Lei, Corte e Sinceridade.

Técnica de Nível 4: Você pode gastar um Ponto de Vácuo para negar quaisquer habilidades que reduzam dano de um oponente por um número de rodadas igual a sua Honra. Habilidades negadas desta maneira incluem armadura, carapaça, magias, poderes da Mácula e Técnicas.

Técnica de Nível 5: Você recebe um número de Aumentos Gratuitos diários igual a sua Honra.

Famílias: *Miya:* Inteligência +1.

Otomo: qualquer Atributo mental +1.

Seppun: Vontade +1.

Descendências: Você só rola nas Tabelas de Descendências I-1.

Ancestrais: Miya Naganori (8 pontos): Você pode gastar um Ponto de Vácuo para ignorar Penalidades de Feridas por um número de horas igual a sua Honra para todos os fins exceto rolagens de ataque.

Seppun (4 pontos): Em combate massivo, você obriga ao general opositor ao seu a reduzir o Nível dele na Perícia Batalha à Honra dele, caso esta seja menor.

Shiba Murayasu (9 pontos): o NA de Acerto de qualquer pessoa que o atacou nesta rodada é reduzido a 5 + armadura para você. Você sempre declara sua ação por último numa rodada. Você só recebe +1k0 se declarar Ataque Total.

ESCOLAS

Miharu Seppun [Bushi]

Honra: 3,5

Bônus: Percepção +1

Perícias: Arquearia, Batalha, Defesa, Enganar, Iaijutsu, Kenjutsu, Etiqueta.

Equipamento: Katana, wakizashi, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), quaisquer duas armas, armadura pesada com elmo, vestimentas, pônei, símbolo oficial de investigador, 20 koku. Todos os itens são de qualidade alta exceto um que é de qualidade excelente.

Técnica 1: Adicione Nível de Técnica à Vontade e à Honra para propósitos de resistir a efeitos (como Medo, fadiga, sedução, etc.).

Adentrar nesta Escola através de Escola Diferente é impossível.

Você pode fazer uma rolagem Disputada de Ar contra o ativador de Roubar o Dragão do Ar. Sucesso indica que você o vê normalmente e que outros podem fazer a mesma rolagem Disputada recebendo +5 de bônus.

Técnica 2: Durante a primeira rodada de um combate, você rola um número de dados adicionais igual a sua Percepção a todas as rolagens e mantém um dado extra nelas.

Se alguém tentar se esconder de você, além da rolagem de Percepção/Investigação normal, você tem direito a uma rolagem de Percepção contra NA igual ao quíntuplo da Honra do indivíduo (um Shinobi Shosuro adiciona Nível de Técnica à Honra dele para tanto).

Técnica 3: Você pode discernir ilusões e disfarces mundanos e mágicos (todas as enganações) através de uma rolagem de Honra contra NA igual ao quíntuplo do Carisma do personagem alvo. Você pode usar este poder para ver a natureza real de objetos.

Técnica 4: Receba uma ação adicional por rodada.

Técnica 5: Você pode gastar um Ponto de Vácuo para receber um ataque físico ou um efeito mágico que um individuo a até 3q tomaria no lugar deste. Você pode fazê-lo em qualquer circunstância (mesmo que esteja desacordado e amordaçado, por exemplo). O indivíduo em questão deve ser definido durante a alvorada daquele dia e permanece até a alvorada seguinte, quando você pode se alinhar a outra pessoa ou à mesma se desejar.

Seiyaku Otomo [Cortesão]

Honra: 3,7

Bônus: Inteligência +1

Perícias: Caligrafia, Conhecimento: Lei, Corte, Manipulação, Obiasaseru, Kenjutsu, Etiqueta.

Equipamento: Katana, wakizashi, armadura leve, vestimentas, pônei, kit de viagens, símbolo de serviço, 20 koku. Todos os itens são de qualidade alta exceto um que é de qualidade excelente.

Técnica 1: Uma vez semanal por Rank, você pode falar com seus contatos numa cidade e aprender algo importante sobre a aventura (a critério do Narrador).

Adentrar nesta Escola através de Escola Diferente é impossível.

Técnica 2: A qualquer momento que alguém acusá-lo publicamente de algo, esta pessoa perde um número de pontos de Honra igual a seu Nível de Técnica. Se a pessoa fizer isto de maneira privada, você pode passar um dia espalhando os rumores publicamente e fazer uma rolagem de Inteligência/Corte contra o quíntuplo da Honra do alvo para fazer com que perca Honra mesmo assim. Esta Técnica só funciona se você for acusado realmente.

Técnica 3: Se passar pelo menos dez minutos conversando com alguém, você pode fundir histórias causando a pior impressão possível a alguém. Em outras palavras, você pode criar conflitos ou batalhas através de uma rolagem de Inteligência/Nível de Técnica contra NA determinado pela complexidade da ação e pela quantidade de verdade envolvida na percepção que deseja passar. Se usar sua Técnica de Nível 1 para obter informações três vezes sobre um tema, receba um Aumento Gratuito para isto. Aumentar desavenças que já existem exige NA 5, criar conflitos entre duas pessoas que não se conhecem, mas que são esquentadas, tem NA 15; convencer que seu melhor amigo ou sua mãe está tentando traí-lo teria NA 35.

Técnica 4: Você não pode ser atacado ou desafiado em duelo a menos que o oponente possua Glória 7 ou esteja a mando de alguém com Glória pelo menos 9.

Técnica 5: Gastando um Ponto de Vácuo, você pode ordenar que um humano obedeça seus desejos, isto pode ser negado pelo alvo pelo gasto de dois Pontos de Vácuo. Um indivíduo que possua Honra inferior a sua que se negar morre ou se torna um descrente imediatamente através de seus poderes.

Shisha Miya [Cortesão]

Honra: 2,7

Bônus: Percepção +1

Perícias: Cavalaria, Conhecimento: Heráldica 2, Corte, Defesa, Diplomacia, Etiqueta

Equipamento: Wakizashi, armadura pesada, vestimentas, pônei, estandarte para armadura (não há necessidade de ser empunhado, fica atado à armadura, só é produzido para shisha), estandarte para montaria, 10 koku. Todos os itens são de qualidade alta.

Técnica 1: Adicione um número de dados rolados igual a seu Nível de Técnica às rolagens Disputadas Sociais.

Se não declarar nenhuma ação agressiva, adicione o quíntuplo de seu Nível de Técnica a seu NA de Acerto. Isto se acumula com Defesa Total.

Adentrar nesta Escola através de Escola Diferente é muito difícil. Além da Vantagem, o personagem deve possuir um dos seguintes: Aliado Maior ou Obrigação (4 pontos).

Técnica 2: Receba a Vantagem Caminho da Terra para uma região a sua escolha. Dentro de regiões para as quais possui esta Vantagem, você não possui restrição no número de Aumentos que pode declarar às rolagens de Percepção. Você automaticamente obtém sucesso em rolagens de Conhecimento: Heráldica associadas a estas regiões.

Técnica 3: Receba a Vantagem Caminho da Terra para outra região.

Se não estiver cometendo nenhum ato agressivo, você pode gastar um Ponto de Vácuo para obrigar qualquer um a gastar um Ponto de Vácuo para atacá-lo. Um número de indivíduos adicionais, também pacíficos e a até 2q, igual a seu Nível de Técnica podem ser protegidos por esta Técnica.

Técnica 4: Receba a Vantagem Caminho da Terra para uma outra região.

Se um combate não começou, você pode usar uma rodada completa para tentar inspirar seu grupo através de uma rolagem Disputada de Carisma/Nível de Técnica contra Vontade/Nível de Técnica do líder oponente. Se um dos grupos é muito maior em número que o outro, o lado maior recebe Aumentos Gratuitos de acordo com o Narrador. Sucesso indica que você concede um número de Aumentos Gratuitos igual ao dobro de seu Nível de Técnica ao seu grupo que pode gastá-los a qualquer momento durante o combate. Se você vencer o oponente por mais que o dobro da rolagem dele, o grupo dele é afetado por um efeito de Medo igual a seu Nível de Técnica. Se usado durante o combate, esta habilidade permite que todos os personagens movam-se um quadrado, em combate massivo permite alterar sua posição. Esta habilidade funciona contra qualquer criatura que possa entender o Arauto.

Técnica 5: Receba a Vantagem Caminho da Terra para mais uma região.

Se você não fizer nenhuma ação que indique ataque ou agressividade, seus oponentes não podem atacá-lo. Eles podem até capturá-lo, mas não feri-lo (exceto se você tentar fugir de ser capturado). Esta Técnica só funciona contra humanos.

Quando um inimigo o ataca, você pode gastar um Ponto de Vácuo para fazê-lo descartar seu melhor dado das rolagens de dano nesta rodada. Esta Técnica também só funciona contra humanos.

RONIN

Características: Receba 20 pontos de personagem.

Você possui Desvantagem Social.

Você pode adquirir uma Vantagem que custa um ponto chamada Sangue de Clã. Caso o faça, escolha um Clã, você pode adquirir Perícias e Vantagens como se fosse um membro daquele Clã.

Sua Honra Inicial é 2,5.

Você não perde Honra por usar Perícias Baixas.

Você não pode adquirir a Vantagem Escola Diferente.

Se você não é shugenja, você não possui nenhuma Técnica aprendida, suas Perícias iniciais são Caça e quaisquer seis Perícias e seu equipamento inicial de bushis é determinado conforme o resultado da rolagem de 1d10 na seguinte Tabela:

Resultado*	Equipamento
1 e 2	Espada longa, armadura leve, kit de viagens, vestimentas. Todos os itens são de qualidade baixa.
3 e 4	Espada longa, armadura leve, kit de viagens, vestimentas, 1 koku. Todos os itens são de qualidade baixa, exceto dois a sua escolha.
5, 6, 7 e 8	Espada longa, arco longo e 10 flechas, armadura leve, kit de viagens, vestimentas, 2 koku. Escolha dois itens para serem de qualidade baixa.
9	Espada longa, arco longo e 20 flechas, qualquer arma, armadura leve com elmo, kit de viagens, vestimentas, 4 koku.
10 ou superior	Espada longa, arco e 20 flechas (quaisquer tipos), qualquer arma, armadura pesada, kit de viagens, vestimentas, pônei, 6 koku. Escolha um item para ser de qualidade alta.
* Se possuir a Vantagem Sorte ou a Desvantagem Azar, role um número de dados adicionais igual a seu Nível nesta característica. Para Sorte, aplique o maior resultado, para Azar aplique o menor.	

Família: Você não seleciona família.

Descendências: Comece suas rolagens na Tabela de Descendências R-1 (a lista de Tabelas dos Clãs Menores)

Quando um resultado indicar que um Clã deve ser definido aleatoriamente para compô-lo, role na seguinte Tabela. Caso seu próprio Clã seja selecionado, você é um exilado, sem Clã. Se houver um Atributo concedido pelo Clã em questão, ele pode ser elevado uma vez por apenas 4 pontos de personagem.

Resultado de 1k1	Clã
1	Caranguejo
2 e 3	Garça
4	Dragão
5 e 6	Leão
7	Fênix
8	Escorpião
9	Unicórnio
11	Texugo
12	Centopeia
13	Libélula
14	Falcão
15	Raposa
16	Lebre
17	Louva-a-Deus
18	Pardal
19	Tartaruga
20 ou superior	Vespa

Ancestrais: Chiroru (5 pontos) Você pode nomear um número de indivíduos igual a sua Honra. Você sempre sabe quando eles estão em perigo não importa a distância que está deles. Para esta habilidade ter efeito, o alvo deve saber que está em perigo (não se trata de uma habilidade preditiva e sim um compartilhamento de emoções).

ESCOLAS

Shugenja Ronin [Shugenja]

Bônus: Nenhum

Perícias: Caça, quaisquer seis Perícia.

Equipamento: Wakizashi, tanto, mochila, vestimentas e 3 koku.

Técnica 1: Aprenda Sentir, Comunicar, Invocar e sete feitiços os quais não podem possuir Maestria superior ao Anel de conjuração deles.

Você pode adquirir um dos três seguintes benefícios. Para se tornar membro de uma das irmandades após a criação do personagem, o custo é triplicado. Não é possível possuir mais de um destes benefícios:

Se você é homem conjurador possuidor de Água 3, Caligrafia 1, Medicina 2, Meditação 1, Propósito Maior (curar), Coração Mole e pelo menos duas magias iniciais que curam, você pode pagar 6 pontos para receber dois Aumentos Gratuitos todas as vezes que conjurar uma magia que cure dano, veneno ou doença ou os negue.

Se você é mulher conjuradora possuidora de Ar 3, Conhecimento: Espíritos 3, Meditação 2, Teologia 2 e Obrigação: Voto de Celibato, você pode pagar 4 pontos para receber um número de magias diárias adicionais igual a seu maior Anel.

Se você é conjurador de qualquer sexo com Terra 4, Caligrafia 1, Conhecimento: Maho 3, Meditação 2, Mácula mínima 0,4 e Segredo Sombrio: Orador de Sangue, você pode pagar 8 pontos para que, todas as vezes que conjurar uma magia necromântica, fazer uma rolagem de Vontade contra o NA de conjuração. Sucesso indica que você reduz a Mácula absorvida em um quarto. Infelizmente ela se espalha murchando plantas, afugentando animais e dando ares demoníacos ao local

onde houve a conjuração. Além disto, aprenda duas magias de necromancia.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

DESCENDÊNCIAS

Tabela de Descendência R-1

Passado Desonrado (Resultados 1, 2 e 3): Role na Tabela de Descendência R-2.

Passado Banal (Resultados 4 e 5): Não há benefícios ou penalidades

Passado Notável (Resultados 6 e 7): Role na Tabela de Descendência R-3.

Bênçãos Mistas (Resultados 8 e 9): Role na Tabela de Descendência R-4

Passado de Outro Clã (Resultado 10): Role na Tabela de Descendência R-5. Se este resultado for rolado novamente, ignore o resultado.

Tabela de Descendência R-2: Passado Desonrado

Assassino! (Resultado 1): Seu pai matou o daimyo de um Clã e existe um prêmio de 20 koku sobre a cabeça de qualquer ente querido dele. O NA para reconhecer qualquer uma dessas pessoas é 10. Defina aleatoriamente qual Clã é este.

Ilegítimo! (Resultado 2): Você é o resultado de um adultério terrível com alguém de outro Clã. Receba a Desvantagem Segredo Sombrio. Defina aleatoriamente qual Clã é este.

Covarde! (Resultados 3 e 4): Escolha um Clã, sua mãe fugiu dele para não cumprir com seus deveres e foi adotada pelo seu novo Clã. Receba a Desvantagem Inimigo Jurado do Clã original dela. Defina aleatoriamente qual Clã é este.

Desonrado! (Resultados 5 e 6): Role -2k0 com membros de um Clã definido aleatoriamente.

Azarado! (Resultados 7 e 8): Seu pai deixou sua família para fazer fortuna. Infelizmente ele não conseguiu sendo capturado e morto por outro Clã definido aleatoriamente. Escolha um item de seu equipamento. Exceto este item, seu equipamento é de qualidade baixa. Você não começa com nenhum dinheiro.

Sem Palavra! (Resultados 9 e 10): Sua mãe deixou de cumprir a palavra dela abandonando sua missão ao se apaixonar por um membro de outro Clã definido aleatoriamente. Cabe a você cumprir o destino dela. Receba a Desvantagem Influenciado (para com seu Clã caso haja).

Tabela de Descendência R-3

Mortes Gloriosas (Resultados 1, 2 e 3): Role na Tabela de Descendência R-5.

Posições Notáveis (Resultados 4, 5, 6 e 7): Seu pai ou sua mãe executaram importante função para seu Clã. Role na Tabela de Descendência R-6.

Feitos Heroicos (Resultados 8, 9 e 10): Role na Tabela de Descendência R-7.

Tabela de Descendência R-4

Caçado! (Resultados 1 e 2): Seu ancestral descobriu segredos e foi caçado. Receba um Nível numa Perícia de Conhecimento e Inimigo Maior (uma família Imperial a sua escolha).

Mercenária! (Resultados 3 e 4): Sua mãe faz tudo por dinheiro e sua fama lhe precede. Receba 5 koku e perca um Nível de Honra.

Matador de Demônios! (Resultados 5 e 6): Seu pai destruiu muitos demônios conquistando aliados entre os Kuni. Receba um Aliado Maior daquele Clã, entretanto você começa o jogo com 1k1 pontos de Mácula causados por um ataque de um demônio em busca de vingança.

Ladrão! (Resultados 7 e 8): Seu pai é um ótimo ladrão e obteve uma arma de qualidade excelente e mágica (mas não amaldiçoada). Ele morreu depois disto sem nunca ter sido descoberto, cabe a você decidir o que fazer com o objeto.

Herói Trágico (Resultados 9 e 10): sua mãe teve a oportunidade de escrever o nome dela na história, mas preferiu a humildade.

Tabela de Descendência R-5: Mortes Gloriosas

Morto em Duelo (Resultados 1, 2 e 3): Receba um Nível de Iaijutsu ou de Kenjutsu e três pontos de personagem.

Morto em Ação (Resultados 4, 5, 6, 7 e 8): Role um dado e compare o resultado: para os resultados 1 e 2, seu ancestral estava lá para defender o Império do ataque gaijin e sabe que tudo não passou de um convite e tática do Imperador e dos Otomo (o que lhe garante Segredo Sombrio e escudo adicionado a seu equipamento inicial); para resultados 3 e 4, a batalha em questão foi a da Onda Quebrante (receba um Aliado Menor do Louva-a-Deus, um Nível de Navegação e perca um Nível de Honra); para resultados 5 e 6, a batalha foi a da Costa Branca (receba um Aliado Menor do Escorpião e Obrigação para com a mesma pessoa); para resultados 7 e 8, foi a Batalha do Rio Dormente na qual seu ancestral pereceu lutando contra o mal e foi encontrado portando um artefato dos Oradores de Sangue (o objeto foi-lhe dado para ser o protetor, seja cauteloso); para resultados 9 e 10, a batalha foi As Cinco Noites de Vergonha (receba uma magia adicional se você for shugenja ou um item de qualidade alta caso contrário, qualquer um que conjurar uma maho contra você ganha um Aumento Gratuito).

Morto Defendendo Outro Povo (Resultados 9 e 10): Seu antepassado morreu defendendo outro Clã determinado aleatoriamente de um grande mal (apesar de você não poder obter o Atributo daquele Clã por custo inferior nem ser expulso do seu caso seja o mesmo). Role um dado. Resultados inferiores a sete indicam que membros daquele Clã prestam atenção em suas ações e cogitam convidá-lo a morar com eles, apesar de isto não conceder nenhuma Vantagem, eles costumam ser bons para você. Resultados superiores a seis indicam que você recebe um Aliado Maior naquele Clã (provavelmente o daimyo) e eles concedem o equipamento de um combatente daquele Clã (permitindo que você obtenha treinamento em armadura e/ou elmo se apropriado).

Tabela de Descendência R-6: Posições Notáveis

Yoriki (Resultados 1 e 2): Receba cinco pontos de Glória e um Nível em Conhecimento: Lei.

Professor (Resultados 3 e 4): Receba cinco Perícias, todas no Nível 1.

Guardião de Vila (Resultados 5, 6 e 7): Receba Caminho da Terra para uma área, você pode adquirir Aliados daquela região por dois pontos a menos.

Conselheiro (Resultados 8 e 9): Receba um Nível de Batalha, Armas de Cerco ou de Iaijutsu. Se você gera aleatoriamente seu equipamento inicial, adicione 2 ao resultado da rolagem.

Guardião de Templo (Resultado 10): Receba +1 a seu Anel de Vácuo.

Tabela de Descendência R-7: Feitos Heroicos

Resgate! (Resultados 1 e 2): Salvamento do herdeiro de um poderoso daimyo. Receba 1 Nível de Honra e um Aliado Maior de um Clã. Talvez você possa jurar fidelidade a este Clã no futuro.

Heroísmo! (Resultados 3 e 4): Derrotou poderoso bandido. Receba +1k0 às rolagens Sociais e 3 koku.

Arte! (Resultados 5 e 6): Receba dois Aumentos Gratuitos às rolagens de uma Perícia de Performance ou Artesanato a sua escolha.

Mágica! (Resultados 7 e 8): Se for shugenja aprenda uma magia que pode ser selecionada de qualquer magia (incluindo secretas de outros Clãs ou perdidas). Se bushi, receba um Nível de Resistência à Magia.

Desbravamento! (Resultados 9 e 10): Seu pai desbravou e mapeou uma nova área do Império. Receba um Nível em Navegação, um mapa de uma região cujos mapas são muito raros e a Vantagem Direção Absoluta.

MONGES

Características: Monges podem aprender uma Perícia Alta baseada em Vácuo chamada Zanji. A qualquer momento que um indivíduo com zanji falhar numa rolagem contra veneno ou contra efeitos mentais (incluindo Medo), ele pode refazê-la usando esta Perícia, entretanto deve aumentar o NA em 10. Isto consome um Ponto de Vácuo.

Você pode adquirir uma Vantagem que custa 10 pontos chamada Próximo à Iluminação. Ela aumenta seu Vácuo em um e penaliza em 15 qualquer rolagem feita no intuito de enganá-lo.

Você pode adquirir uma Vantagem que custa um ponto chamada Sangue de Clã. Caso o faça, escolha um Clã, você pode adquirir Perícias e Vantagens como se fosse um membro daquele Clã.

Famílias: você não seleciona família.

Descendências: Você não rola em nenhuma Tabela de Descendências.

Ancestrais: Amiku (4 pontos): você pode gastar um Ponto de Vácuo adicional em cada rolagem.

Tsukino (4 pontos): você recebe duas Feridas adicionais em cada Caixa de Feridas.

Monge

Honra: 3,5 se for dos Sete Trovões; 1,5 se for do Templo de Osano-Wo; 2,0 se for do Renascimento; 2,5 noutros casos

Bônus: Vácuo +1

Perícias: Escolha uma das opções: monges dos Quatro Templos recebem Jiujutsu, Corte, Etiqueta, Meditação, Teologia, Zanji e qualquer Perícia; monges das Sete Fortunas recebem Mushin, Jiujutsu, Conhecimento: História, Meditação, Teologia, qualquer Perícia de Conhecimento e qualquer Perícia Alta; monges dos Sete Trovões recebem Jiujutsu, Meditação, Jejuar, Zanji, Teologia 2 e qualquer Perícia; monges do Templo de Osano-Wo recebem Batalha, Jiujutsu 2, Mushin, Meditação, Teologia e quaisquer duas Perícias Bugei; monges do Templo de Kaimetsu-Uo recebem Defesa, Jejuar, Meditação, Mizudo e qualquer Perícia; monges do Renascimento recebem Jiujutsu (qualquer Ênfase), Medicina, Meditação, Shintao, Teologia, quaisquer duas Perícias Bugei.

Equipamento: qualquer arma camponesa, vestimentas, kit de viagens, 1 koku.

Técnica 1: Aprenda três kihos.

Você não restringe o número de kihos que pode aprender por seu Rank, mas sim pela soma de seus Anéis. Além disto, adicione Nível de Técnica a cada Anel para definir se você é capaz de aprender kihos.

Exceto se tiver adquirido este Nível de Técnica através de Escolas Múltiplas ou Escola Diferente, você recebe um benefício da tabela a seguir conforme seu treinamento:

Lista de Perícias	Benefício
Quatro Templos	+1k0 às rolagens de Perícias Altas.
Sete Fortunas	Aprenda um kiho adicional
Sete Trovões	Se você escolher todas os seus kihos do mesmo elemento, o Anel daquele elemento é considerado maior em um para Maestrias.
Templo de Osano-Wo	+0k1 às rolagens de dano desarmado; adicione qualquer arma a seu equipamento inicial.
Templo de Kaimetsu-Uo	Receba a Vantagem Equilíbrio.
Renascimento	Imunidade a medo; +10 às rolagens baseadas de Vontade.

Receba Asceta, mas não os pontos pela Desvantagem.

Exceto se você pagar três pontos de personagem, sua Glória é alterada a 2,0 e jamais variará.

Esta Técnica expande a compreensão do personagem sobre a criação. Ele poderá atingir o Rank 6 (com 250 de Perspicácia).

Técnicas 2 a 5: Aprenda dois kihos.

Se você adquiriu treinamento monástico através de Escolas Múltiplas, você pode abdicar de suas Técnicas anteriores pelo conhecimento da iluminação. Para tanto medite um número de meses adicionais igual ao quíntuplo de seu Rank. Após isto esqueça a última Técnica que aprendeu e substitua por um Nível de Técnica desta Escola, exceto que, em vez de aprender dois kihos, aprenda um número de kihos igual a 1 + Rank.

NAGA

Características: você não é um humano.

Nagas possuem Akasha no lugar de Vácuo e Pontos de Akasha no lugar de Pontos de Vácuo. Pontos de Akasha podem ser gastos para todos os efeitos de maneira idêntica a Pontos de Vácuo exceto que não podem ativar Técnicas que exijam Pontos de Vácuo, o oposto também é verdadeiro. Nagas não podem ser consideradas uma criatura com Vácuo, mas ainda são seres com 5 Anéis (não apenas 4 como a maioria dos monstros). Qualquer efeito que afete alvos que não possuam Vácuo o afetarão. Mas eles possuem uma característica equivalente chamada Akasha, a qual gera Pontos de Akasha, análogos a Pontos de Vácuo.

Nagas fêmeas podem adquirir o tamanho humano através de um ritual que demora três horas.

Nagas não possuem Honra, Glória ou Status, em vez disto, eles possuem uma estatística chamada Casta, equivalente aos três em sua sociedade (mas que não permite "Testes de Casta").

Bushi e monges podem aumentar Atributos durante a criação do personagem ao custo de 5 pontos por Atributo, em vez de 8.

Monges e shugenja recebem +0,5 a sua Casta inicial.

Diferentemente de todos os outros personagens, você não sabe falar rokugani naturalmente, em vez disto, seu idioma nativo é naga, que permite falar também com ningyo.

Nagas provocam reações em animais. Quando um naga e um animal estão próximos um do outro. Ambos fazem automaticamente uma rolagem Disputada de Terra. Se o naga vencer, o animal foge imediatamente. Caso contrário, ele pode continuar o que estiver fazendo. Animais treinados, como cães de caça ou montarias, podem adicionar um número de dados à rolagem igual à Perícia do treinador (ou própria, caso venham a ter).

Nagas não podem possuir Corte, Manipulação ou Domar Animal. Arquearia é usada com Agilidade para Nagas

Nagas não podem adquirir as Vantagens Escola Diferente, Equilíbrio, Sangue de Osano-Wo, Transe da Morte; nem as Desvantagens Adotado, Honra Reduzida, Idealista, Mácula, Maldição, Maldição de Benten ou qualquer Vantagem e Desvantagem que altere Honra, Glória e Status.

Nagas não aprendem magias da maneira tradicional.

Nagas podem adquirir uma Vantagem que custa 3 pontos chamada Faro Aguçado. Ela concede +2k0 às rolagens de Perícias baseadas em Percepção olfativa. O alvo da rolagem deve ter passado a até um número de quadrados igual a Percepção x 22,5 m (Percepção x 15q) nas últimas 24 horas para que esta Vantagem tenha efeito.

Nagas são imunes à Mácula e não podem aprender maho.

Nagas podem adquirir uma Vantagem que custa 3 pontos chamada Anfíbio. Ela permite respirar sob a água, entretanto lhe tira um Nível de Casta.

Nagas podem adquirir uma Vantagem que custa 7 pontos por Nível (no máximo 21 pontos) chamada Sangue Venenoso. Ela permite transferir seu veneno quando usar Jiujutsu. Todos os seus danos desarmados acompanham o dano de veneno (rolado em separado do dano desarmado, mas causado simultaneamente), ele equivale a um número de dados rolados igual ao Nível nesta Vantagem somado a um determinado Anel (escolhido quando a Vantagem é adquirida) mantendo um número de dados igual a seu Nível nesta Vantagem. Escolha um dos efeitos adicionais a seguir durante a criação do personagem, conforme o Anel escolhido como base para o veneno:

Anel	Efeito Adicional
Água	Nenhum
Ar	O veneno deixa a vítima cega caso ela não obtenha sucesso numa rolagem de Terra contra NA igual ao dano causado pelo veneno por um número de rodadas igual à diferença pela qual a vítima falhou na rolagem (mais de dez rodadas indicam que o efeito é permanente, a vítima perdeu a visão).
Ar	Este veneno não causa dano adicional nem pode ser facilmente injetado (ele exige Aumentos suficientes para que o ataque seja direcionado à cabeça). Para cada 10 Feridas que o alvo deveria tomar pelo veneno, ele reduz um Atributo (exceto Vácuo) em 1. O Atributo reduzido é gerado aleatoriamente. Se um Atributo for reduzido a 0 desta forma, a vítima está inconsciente e o reduz permanentemente em 2. Se isto o reduziria a 0 permanentemente, a vítima morre.
Terra	O alvo fica paralisado por um número de rodadas igual ao número de dados rolados de dano se sofrer mais dano que o triplo de sua Terra. Se sofrer o dobro disto, ele perde dois Níveis de um Atributo permanentemente.
Terra	A cada dia após o contato, a vítima deve rolar Terra contra NA igual ao dano sofrido pelo veneno. Sucesso indica que a vítima recebe o dano do veneno novamente naquele dia subtraindo deste o número pelo qual excedeu o NA. Falha indica a mesma coisa: dano somado à diferença pela qual a vítima falhou em atingir o NA. O processo continua até que a vítima morra ou que o dano seja reduzido a 0.

Nagas podem adquirir imunidade a Medo por 3 pontos de personagem, isto conta como uma Vantagem.

Nagas podem adquirir uma Vantagem que custa de 5 a 25 pontos chamada Nascimento Perolado. Ela permite destruir uma pérola para arremessar um ataque mágico à distância a até 15q. Este ataque é feito com Arquearia. O dano causado é determinado pelo poder da pérola e restrito pelo número pelo número de pontos investidos nesta Vantagem. O naga pode sacrificar uma

pérola de um Nível igual à quantidade de pontos investidos nesta Vantagem dividido por cinco. Isto causa um número de dados rolados e mantidos de dano igual ao nível da pérola.

Nagas podem adquirir uma Vantagem que custa 3 pontos chamada Xenófobo. Ela permite receber +1k0 às rolagens de ataque contra qualquer ser que não seja um naga, entretanto penaliza em -1k0 suas rolagens Sociais.

Nagas podem adquirir uma Desvantagem que concede 2 pontos chamada Míope. Ela penaliza em -2k0 suas rolagens de Percepção visuais.

A Vantagem Escolas Múltiplas, quando adquirida por um Naga, custa 10 pontos.

Qualquer naga pode pagar 3 pontos de personagem durante a criação do personagem para adquirir uma Vantagem chamada Magia Diária Adicional. Ela permite escolher um Anel e contá-lo como se fosse maior em um para contabilizar suas magias diárias. Ela pode ser adquirida até três vezes.

Nagas podem adquirir Dom Interior por 5 pontos, em vez de 6.

Qualquer naga pode pagar 5 pontos de personagem durante a criação do personagem para adquirir uma Vantagem chamada Casta Irrepreensível. Ela concede um ponto de Casta adicional cada vez que receber casta e diminui perdas de Casta em um ponto (a um mínimo de 0). É possível adquiri-la até três vezes. O oposto também é verdadeiro através de uma Desvantagem que pode ser adquirida até 3 vezes concedendo 3 pontos por Nível chamada Casta Repreendida.

Nagas são inférteis em geral. Você pode adquirir uma Vantagem de 4 pontos chamada Fértil. Ela permite que você se reproduza. Esta Vantagem aumenta sua Casta permanentemente em um, além disto todos tentarão protegê-lo(a).

Famílias: Nagas escolhem uma espécie, que concede benefícios similares a uma família e determina sua Casta inicial:

Áspide: Casta 2,0; suas Feridas são calculadas como se você possuísse Terra maior em um, você recebe automaticamente a Vantagem Veneno com 7 pontos e ainda pode melhorá-la.

Camaleão: Casta 1,5; adicione um número de dados rolados igual a seu Nível de Técnica às rolagens de Furtividade, isto reflete sua habilidade camaleônica, você pode se comunicar com seres aquáticos.

Constritora: Casta 2,0; receba Força +1, você pode agarrar um oponente usando sua força de naga (através de uma rolagem de Agilidade/Jiujutsu declarando dois Aumentos). Quando o oponente tenta se soltar deste Agarrão, ele não faz uma rolagem Disputada de Força contra apenas sua Força. Você adiciona um número de dados rolados à esta rolagem igual à sua Perícia Jiujutsu. Cada rodada que permanecer agarrado causa a ele um número de dados rolados e mantidos igual à soma de sua Terra com o número de rodadas que a vítima está presa. Tanto você quanto o agarrado podem abdicar de fazer esta rolagem para receber um ataque contra o outro (isto causa dano normal, mas você perde automaticamente na rolagem Disputada), o agarrado é considerado com NA 10 + armadura, além disto, ele reduz à metade (arredondada para cima) seu número de dados rolados de ataque. Esta habilidade só funciona contra criaturas do tamanho de um cavalo ou menores. Devido a seu imenso tamanho, suas Feridas por Caixa de Feridas é o triplo de sua Terra, em vez de apenas o dobro e seu NA de Acerto é reduzido em 5.

Naja: Casta 1,0; receba Carisma +1 e a Vantagem Dom Interior.

Serpente Verde: Casta 3,0; receba Carisma ou Inteligência +1 e 10 pontos de personagem adicionais para serem gastos com Vantagens e Perícias associadas a outras raças (Conhecimentos, Diplomacias, etc.), cada aventura que completar através da qual você tiver contato prolongado com outra raça, receba 3 pontos de experiência adicionais para serem gastos com habilidades que possam ser aprendidas a partir daquela raça.

Descendências: Comece suas rolagens na Tabela de Descendências N-1. Você não rola na Tabela de Descendência Q-1.

ESCOLAS

Batedor Naga [Bushi]

Bônus: Percepção +1

Perícias: Arquearia 2, Caça, Furtividade, Teologia, quaisquer duas Perícias Altas ou Bugei.

Equipamento: adaga, javelin, arco longo e 40 flechas (quaisquer tipos), vestimentas de seda, 4 pérolas. O arco longo é de qualidade alta.

Técnica 1: O naga nunca é considerado cego sempre contando com seus outros sentidos para compensar a visão.

Técnica 2: Você pode rolar Percepção/Conhecimento: Terras Sombrias contra NA 30 – o quíntuplo da Mácula de um item ou de uma criatura a até o triplo de seu Nível de Técnica em quadrados e ao alcance da vista. Sucesso indica que você detecta a Mácula e ainda pode determinar se ela é inata ou foi obtido.

Técnica 3: Receba um ataque adicional por rodada se estiver usando Arquearia.

Técnica 4: Você sabe da presença de qualquer criatura com Carisma pelo menos 2 a até um número de quadrados igual a dois terços da soma de seu Nível de Técnica com sua Percepção. Esta habilidade sobrepuja barreiras físicas e mágicas e não requer nenhuma concentração nem ação. É possível saber a espécie da criatura através do gasto de um Ponto de Akasha.

O batedor que detectou a espécie de uma criatura acompanha seus movimentos sem precisar se concentrar neles. Ele pode atacá-la sem a necessidade de declarar Aumentos para Golpe Mirado.

Técnica 5: Você pode controlar qualquer ser com Carisma igual ou inferior a 2. Isto requer uma rolagem Disputada de Vontade contra o alvo e um Ponto de Vácuo.

O batedor pode absorver informações sensoriais de qualquer ser através da mesma rolagem. Se a criatura for ferida, o batedor perde um Ponto de Vácuo ou toma 1k1 Feridas. Se for morta, dobre os efeitos.

Enquanto absorvendo as sensações de outro ser, o batedor cheira, toca, vê, ouve e degusta tudo o que o outro ser está cheirando, tocando, enxergando, ouvido e saboreando, respectivamente, mas não é capaz de controlá-lo.

Guerreiro Naga [Bushi]

Bônus: Agilidade, Reflexos ou Vigor +1

Perícias: Arquearia, Atletismo, Batalha, Jiujutsu, Espadas, Lanças (qualquer Ênfase).

Equipamento: adaga, javelin, arco longo e 40 flechas (quaisquer tipos), vestimentas de seda, 3 pérolas. O arco longo é de qualidade alta.

Técnica 1: Adicione Akasha às rolagens de ataque e de dano.

Técnica 2: Adicione ou subtraia seu Nível de Técnica ao resultado da rolagem de combate massivo. Esta habilidade se acumula com a Vantagem Estrategista.

Técnica 3: Receba um ataque adicional por rodada se estiver usando Arquearia.

Técnica 4: Você pode ignorar Penalidades de Feridas por um número de rodadas sequenciais igual à sua Akasha. O número de Caixas de Feridas que não lhe penalizam é sua Akasha.

Técnica 5: Você recebe um Ponto de Akasha para cada naga aliado num combate ao alcance da vista. Estes Pontos de Akasha adicionais podem ser gastos em qualquer quantidade numa única ação.

Enquanto houver pelo menos dois Nagas no combate você pode conceder a cada naga ao alcance da vista um Ponto de Akasha adicional, entretanto você recebe uma Ferida cada vez que um deles é ferido. Este efeito perdura até a próxima alvorada e pode ser cancelado previamente caso deseje.

Jakla Naga [Shugenja]

Bônus: Nenhum

Perícias: Artesanato: Entalhe de Pérolas, Caligrafia (Naga), Conhecimento: Pérolas, Meditação, Teologia, quaisquer duas Perícias.

Equipamento: adaga, javelin, arco longo e 40 flechas (quaisquer tipos), vestimentas de seda, 4 pérolas. O arco longo é de qualidade alta.

Técnica 1: Você conjura a magia a partir das pérolas devendo possuir uma pérola específica para cada feitiço que conhece. Sem ela, você não é capaz de conjurá-lo.

Aprenda nove magias; você pode aprender magias de Vácuo normalmente dispensando necessidade de Vantagens.

Você recebe 9 pérolas inscritas, ou seja, prontas para acompanhar suas nove magias iniciais. Entre seu equipamento inicial, se esta for sua Escola primária, você receberá também 4 pérolas adicionais sem inscrições para entalhar por conta própria quando aprender novos feitiços.

Você jamais poderá aprender Sentir, Comunicar, Invocar, Contra-Mágica ou Transformar.

Receba um número de Aumentos Gratuitos igual a seu Nível de Técnica em todas as conjurações.

Técnicas 2 a 5: Aprenda três magias.

Védico Naga [Monge]

Bônus: Inteligência ou Carisma +1

Perícias: Adivinhação, Caligrafia, Conhecimento: Lei, Medicina, Meditação, Teologia, qualquer Perícia de Conhecimento.

Equipamento: adaga, vestimentas de seda, 4 pérolas.

Técnica 1: O védico é considerado possuindo um Nível em todas as Perícias Altas que não possua.

Técnica 2: Receba a Vantagem Dom Interior.

Técnica 3: Receba um número de Pontos de Akasha adicionais igual à sua Akasha por aventura. Esses pontos podem ser gastos para aumentar rolagens de outras nagas como se eles próprios estivessem gastando. É possível gastar quantos Pontos destes desejar numa única ação.

Técnica 4: Você pode receber um número de Feridas suficiente para lhe fazer perder uma Caixa de Feridas para recuperar um Ponto de Akasha de outro naga.

Você também pode gastar um Ponto de Akasha para curar outro naga em uma Caixa de Feridas.

Técnica 5: Você pode gastar um Ponto de Akasha uma vez diária para usar uma Técnica de Níveis 1, 2, 3 ou 4 de qualquer Escola naga (Batedor, Guerreiro ou Jakla). Para tanto você deve obter sucesso numa rolagem de Carisma/Akasha contra NA igual ao quíntuplo do Nível da Técnica almejada. Falha indica que você perdeu sua utilização diária. Sucesso indica copiar a Técnica por 24 horas.

DESCENDÊNCIAS

Tabela de Descendência N-1

Ética (Resultados 1 e 2): Você viveu uma vida segundo bons moldes. Role na Tabela de Descendência N-2.

História Insossa (Resultados 3 e 4): Não há benefícios ou penalidades

Falta de Ética (Resultados 5 e 6): Role na Tabela de Descendência N-3.

Dever Herdado (Resultados 7, 8 e 9): Role na Tabela de Descendência N-4

Memória de Outra Vida (Resultado 10): Role na Tabela de Descendência N-5.

Tabela de Descendência N-2: Ética

Herança (Resultado 1): Você herdou uma cimitarra de qualidade boa cujo dano é de 3k3.

Esperteza (Resultado 2): Receba 5 pontos de Casta e um Nível numa Perícia.

Lâmina Lendária (Resultado 3): Receba uma katana que concede +1k1 às rolagens de ataque e permite re-rolar dano uma vez diária.

Pureza (Resultado 4): Receba a Vantagem Irrepreensível e 5 pontos de Casta.

Autocontrole (Resultado 5): Receba Faro Aguçado ou dois Níveis em Artesanato: Entalhe de Pérolas.

Iluminação (Resultado 6): Receba a Vantagem Dom Interior.

Observador (Resultado 7): Receba dois Níveis numa Perícia de Técnica do Batedor Naga.

Legislador (Resultado 8): Receba dois Níveis numa Perícia de Técnica do Védico Naga.

Guardião (Resultado 9): Receba dois Níveis numa Perícia de Técnica do Guerreiro Naga.

Inquisidor (Resultado 10): Receba dois Níveis numa Perícia de Técnica do Jakla Naga.

Tabela de Descendência N-3: Falta de Ética

Redenção! (Resultado 1): Receba a Vantagem Propósito Maior (Paz entre raças).

Cobaia! (Resultado 2): Todas as vezes que estiver a até 6q de uma pérola, ela automaticamente se rompe gerando uma explosão que causa 3k3 de dano em todos a até 5q (você não é atingido).

Traidor! (Resultado 3): Receba Ovelha Negra.

Recluso! (Resultado 4): Receba Asceta e um Aliado Menor entre os védicos. Se você for um Batedor ou um Guerreiro, perca um Nível de Casta.

Prejudicial! (Resultado 5): Receba +1k0 às rolagens de ataque contra humanos.

Temperamental! (Resultado 6): Receba Bravo.

Assassino! (Resultado 7): Receba Coração Mole.

Traumatizado! (Resultado 8): Receba Mente Fraca.

Exilado! (Resultado 9): Sua Casta é reduzida a zero e você não pode adquirir outras Técnicas de sua Escola sem conseguir a confiança dos Nagas novamente.

Horror Ancestral! (Resultado 10): Role duas vezes nesta Tabela.

Tabela de Descendência N-4: Dever Herdado

Explorador (Resultado 1): Receba 5 pontos de personagem adicionais, entretanto perca 5 pontos de Casta.

Duelista (Resultado 2): Receba dois Níveis em Iaijutsu e a Desvantagem Bravo.

Blasfêmia (Resultado 3): Receba dois Níveis em Adivinhação e perca um Nível de Casta.

Protegido (Resultado 4): Receba a Vantagem Fértil.

Terror da Noite (Resultado 5): Receba Imunidade a Medo.

Adotado (Resultado 6): Você foi encontrado por humanos ainda como um grande bebê e criado entre eles. Agora você vive com os Kuni.

Amor (Resultado 7): Receba Beleza Perigosa e Maldição de Benten, aplique-as apenas quando tratando com outros Nagas.

Elo Parental (Resultado 8): Você é uma naga não apenas com a Vantagem Fértil, mas com um filho. Receba a Desvantagem Dependente.

Mártir (Resultado 9): Receba um Nível de Casta. Você deve rolar Casta contra NA 20 para não aceitar um desafio de qualquer espécie.

Grande Perda (Resultado 10): Receba dois Níveis de qualquer Perícia de Arma. Você deve rolar Casta contra NA 20 para não aceitar um desafio de qualquer espécie.

Tabela de Descendência N-5: Memória de Outra Vida

Leito de Morte (Resultado 1): Você tem as visões do momento de sua morte na última vida. Receba um Nível em Teologia.

Emoção (Resultado 2): Escolha uma emoção. Você é fortemente relacionado a ela.

Tortura (Resultado 3): Memórias de cárcere nas mãos de outra raça estão em sua mente. Receba Xenófobo.

Riqueza (Resultado 4): Você lembra de uma vida de luxo e a deseja novamente. Receba a Desvantagem Avareza.

Teólogo (Resultado 5): Receba dois Níveis em Conhecimento: Akasha e a Desvantagem Asceta.

Arrependimento (Resultado 6): Você sente profunda culpa pelos seus atos em suas vidas passadas. Receba duas vezes Obrigação (2 pontos) para com indivíduos que deseja compensar.

Lembrança Vívida (Resultado 7): Você pode adquirir qualquer Vantagem exclusiva a Nagas por metade do custo.

Treinamento em Combate (Resultado 8): Você foi um grande guerreiro. Receba 2 Níveis numa Perícia de Batedor ou Guerreiro.

Védico (Resultado 9): Receba 2 Níveis numa Perícia de Védico.

Jakla (Resultado 10): Receba 2 Níveis numa Perícia de Jakla.

TERRAS SOMBRIAS

Características: personagens das Terras Sombrias são indisponíveis a Jogadores.

Famílias: você não seleciona família.

Descendências: Você não rola em nenhuma Tabela de Descendências.

Maho-Bujin [Bushi]

Bônus: Nenhum

Perícias: Arquearia, Atletismo, Batalha, Caça, Cavalaria, Jiujutsu, Defesa, Espadas, Furtividade, quaisquer duas Perícias Altas ou Mercantis, escolha uma entre Bastões ou Lanças.

Técnica 1: Receba um número de ataques adicionais por rodada igual à maior Honra dentre os oponentes. Se você possui outra Técnica que conceda ataques adicionais por rodada, você os perde.

Técnica 2: Você pode alterar seu valor de Iniciativa para um número idêntico à quantidade de dano que infligiu no seu último ataque. Você não pode se beneficiar da Vantagem Rápido nem de nenhuma outra Técnica que aumente Iniciativa.

Técnica 3: Recupere um número de Caixas de Feridas igual à Honra do inimigo derrotado (qualquer pessoa levada à Caixa de Feridas Caído ou pior).

Esta Técnica costuma ser usada para torturar indivíduos com alta Honra da seguinte forma: espera-se recuperar a primeira Ferida para retirá-los da condição Caído para feri-lo até que retorne àquela condição novamente recuperando o maho-bujin.

Técnica 4: Adicione um número de dados rolados igual a sua Mácula a todas as rolagens Bugei.

Técnica 5: Você recebe o poder Invulnerabilidade. Você só pode ser ferido por cristal, jade, obsidiana e magia.

MAGIAS

Universal

Comunicar

NA Base: 5
Conjuração: 1 ação
Duração: 1 rodada
Maestria: 1
Concentração: focalizada
Aumentos: tempo de conjuração, informação

Efeito: este feitiço permite a um shugenja falar com um espírito que dorme em uma fogueira de acampamento, lago, montanha, árvore ou outro elemento. A duração é só alguns momentos (1 rodada), permitindo somente uma única pergunta. O shugenja pode fazer qualquer pergunta que lhe agrade, mas a natureza do augúrio do shugenja grandemente influencia nas respostas que ele adquire. Os espíritos de cada elemento responderão às questões diferentemente:

Os espíritos da Terra que residem em montanhas, pedras e plantas são cegos. Eles costumam ser muito precisos e acabar por estarem enganados.

Os espíritos do Ar são aqueles que viajam nos ventos. Quando são chamados, dão impressões e emoções em lugar de eventos reais. Eles também tendem a falar em sussurros secretos, referindo-se ao que foi dito em vez de ao lugar no qual um evento ocorreu.

Os espíritos do Fogo são bravos. Não gostam de ser perturbados e se não bajulados corretamente serão destrutivos. Se apaziguados com um pequeno sacrifício (como um pergaminho de feitiços), são muito úteis.

Os espíritos da Água não falam. Eles também podem mostrar imagens do passado e não podem emitir sons. Eles não podem oferecer nenhuma opinião, só fatos.

Contra-Mágica

NA Base: 10
Conjuração: 1 ação
Duração: instantânea
Maestria: 1
Aumentos: NA do oponente (+5 por Aumento)

Efeito: quando lançado, o conjurador tem que mirar em outro conjurador que esteja a ponto de lançar um feitiço. Você deve invocar energias diretamente opostas ao Anel do feitiço que está sendo lançado. Feitiços que utilizam Água como Anel se opõem através da conjuração de Contra-Mágica gastando um feitiço diário de Fogo e vice-versa. O mesmo vale para feitiços de Terra e Ar. Vácuo (Akasha para Nagas) se opõe a si mesmo.

Se lançado com sucesso, este feitiço eleva o NA do feitiço que o conjurador oponente está lançando por 10 (ele não o cancela automaticamente).

Invocar

NA Base: 10
Conjuração: variável
Duração: permanente
Maestria: 1
Concentração: nenhuma
Aumentos: volume (na mesma quantidade), tempo de conjuração

Efeito: este feitiço permite criar volume pequeno do elemento apropriado. O objeto "criado" pode estar em qualquer forma ou composição dentro do limite do volume. A quantia do elemento criado deve ser do tamanho da mão do conjurador. É possível Invocar a Terra gastando uma magia diária de Terra, Invocar o Ar gastando uma magia diária de Ar, Invocar a Água gastando uma magia diária de Água e Invocar o Fogo gastando uma magia diária de Fogo. Não é possível conjurar outras formas.

Invocar a Terra pode incluir metais e pedras. Invocar o Ar pode ser quase qualquer tipo de substância gasosa (que tomará a forma de uma bola pequena durante vários segundos antes de começar a se dispersar). Invocar o Fogo pode ser aplicado a substâncias inflamáveis como madeira e papel que o conjurador pode tocar (com mais aumentos, o conjurador pode acender materiais que não são totalmente inflamáveis). Invocar a Água pode ser qualquer líquido, desde a água pura até o veneno mais nocivo.

Qualquer conjurador que invocar este feitiço está de fato retirando uma porção do elemento em questão de outro ponto. O tempo de conjuração dependerá da distância para trazê-lo magicamente. Areia demora segundos para chega enquanto Prata pode demorar dias em conjuração.

Sentir

NA Base: 5
Conjuração: 2 ações
Duração: instantânea
Maestria: 1
Concentração: nenhuma
Aumentos: efeito, tempo de conjuração

Efeito: Sentir a Terra (que gasta uma magia diária de Terra) permite sentir ouro ou um caminho pela montanha. Sentir a Água (que gasta uma magia diária de Água) permitiria sentir uma fonte de água fresca. Sentir o Ar (que gasta uma magia diária de Ar) permite notar o cheiro de um cervo ou a voz de uma pessoa conhecida. Sentir o Fogo (que gasta uma magia diária de Fogo) permite detectar fontes de fogo ou de calor. Apenas estes elementos podem ser alvos desta magia.

Transformar

NA Base: quíntuplo do número de elementos
Conjuração: um número de ações igual ao número de elementos
Duração: permanente
Maestria: 7 (magia secreta Dragão)
Concentração: Total
Aumentos: nenhum

Efeito: Transformar é uma extensão de Invocar permitindo alterar as composições dos elementos.

Transformações simples, como pedra em areia, são relativamente fáceis, entretanto transformar de ou para um material artificial, como ligas metálicas, é muito mais difícil.

O NA é determinado de acordo com a natureza do objeto a ser transformado e qual a matéria que será assumida. Exemplos de objetos com apenas um elemento associado: uma chama (Fogo), água corrente (Água), brisa (Ar), uma mesa (Terra); exemplos de objetos com mais elementos: parafina (Fogo e Terra), cerâmica (Fogo e Terra), vinho (Água e Terra), metal (todas, incluindo Vácuo como se fosse uma elemento).

Some o número de elementos que compõem o objeto alvo, este é o número de rodadas necessárias para conjurar enquanto o quíntuplo disto é o NA Base.

Itens mágicos e criaturas não podem ser alvos desta magia. Não é possível usar transformar para criar jade ou cristal.

Vácuo

Adivinhar o Futuro

NA Base: 10
Conjuração: 4 ações
Duração: instantânea
Maestria: 3 (perdida)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, questão adicional (+1 por Aumento, um Ponto de Vácuo deve ser gasto por questão adicional)

Efeito: O conjurador pode adivinhar o futuro inexorável. Através deste efeito, ele descobre eventos que estão por ocorrer, cujo acontecimento é previsto com tamanha exatidão que não há nenhuma chance de ser alterado. O conjurador pode perguntar ao Narrador uma questão que deve ser respondida honestamente por este com “sim” ou não”.

Aqueles que possuem acesso a este conhecimento raramente ou nunca tentam adivinhar o próprio futuro, pois sabem das consequências. Eles normalmente prestam alguns favores a outros. Qualquer personagem de Jogador que tente adivinhar o próprio futuro deve sofrer as consequências cabíveis: se ele tentar alterá-lo, apenas contribuirá para construí-lo (por exemplo, se ele tentar mudar sua rota para evitar encontrar determinado oponente, ele pode descobrir que seu oponente na verdade havia mudado de planos e feito seu acampamento noutro ponto); qualquer tentativa de quebrar uma destas profecias será exatamente o gatilho para ativá-la.

Alterando o Curso

NA Base: 20
Conjuração: 3 ações
Duração: um dia
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: nenhum

Efeito: Esta magia permite gastar um número de Pontos de Vácuo igual a seu Nível de Técnica.

Atacar o Vácuo

NA Base: quíntuplo da Vácuo do alvo
Conjuração: 5 ações
Duração: instantânea
Maestria: 6
Concentração: nenhuma
Aumentos: Pontos de Vácuo roubados adicionais (+1 para cada dois Aumentos)

Efeito: Esta magia permite roubar um Ponto de Vácuo do alvo transferindo-o ao conjurador, que pode exceder seu máximo. Durante um dia, o conjurador só pode roubar um número de Pontos de Vácuo através desta magia igual à seu Vácuo.

Contemplar o Vácuo

NA Base: 15
Conjuração: 2 ações
Duração: 10 rodadas
Maestria: 3 (perdida)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração, número de Pontos de Vácuo adicionais a serem gastos ao mesmo tempo (+1 por Aumento)

Efeito: O alvo da magia pode gastar até dois Pontos de Vácuo numa mesma rolagem.

Essência do Vácuo

NA Base: 15
Conjuração: 5 ações
Duração: Concentração
Maestria: 5 (perdida)
Concentração: Total
Aumentos: intervalo entre rolagens de libertação (+1 rodada de intervalo por Aumento)

Efeito: O alvo desta magia deve ser uma criatura que possui Anel de Vácuo a até 10q. Concentrando-se o conjurador pode paralisá-la completamente. Após o fim da conjuração, a magia ainda não toma efeito, são necessárias duas rodadas para a vítima senti-la. Neste momento, o conjurador faz uma rolagem Disputada de Vácuo contra ela. Sucesso indica que ela não age naquela rodada, mas que uma nova rolagem Disputada é feita na próxima rodada. Falha indica que ela se libertou. O conjurador deve se manter concentrado o tempo todo para que a magia tenha efeito. Um alvo voluntário pode falhar automaticamente na rolagem de resistência.

Se o alvo possuir Vácuo superior à Vácuo do conjurador, este deve gastar um Ponto de Vácuo durante a conjuração. Falha na primeira rolagem de paralisia indica que a vítima adquiriu imunidade a esta magia por pelo menos um mês.

Intenção Kármica

NA Base: 15
Conjuração: 3 ações
Duração: um número de rodadas igual a seu Vácuo
Maestria: 4
Concentração: nenhuma

Aumentos: tempo de conjuração, duração

Efeito: Você compartilha seus Pontos de Vácuo com os Pontos de Vácuo de um voluntário criando um montante do qual ambos podem retirar Pontos de Vácuo. O elo não pode ser rompido sem concordância dos dois.

Levante-se das Cinzas

NA Base: 30
Conjuração: 1 hora (ritual)
Duração: permanente
Maestria: 7 (magia secreta de Naka Kuro)
Concentração: Total
Aumentos: nenhum

Efeito: durante a conjuração, nem o alvo (um objeto ou uma criatura) nem o shugenja podem se mover. Todos os efeitos corruptores (e todo o dano infligido) sobre o alvo nas últimas seis horas desaparecem. Feridas, venenos, maldições e até mesmo Mácula das Terras Sombrias são retroativamente negados. O alvo e o shugenja ficam exaustos recebendo uma penalidade de -2 a todas as rolagens de Perícias pelas próxima seis horas. Adicionalmente todos os Pontos de Vácuo dos dois são gastos. Esta perda de Vácuo é especial só podendo ser recuperada normalmente (um Ponto de Vácuo diário).

Para cada shugenja adicional participante do ritual, uma hora adicional é negada. Todos os shugenja experimentam os efeitos de dreno como se fossem o conjurador principal.

Urge notar as limitações da magia. Ela não ressuscita, o corpo pode ser restaurado, mas a alma está além do alcance da magia. O mesmo acontece com um nemuranai quebrado (a menos que o espírito original seja trazido de volta ao objeto). Por outro lado, a magia funciona normalmente em oni e mortos-vivos.

Liberar o Vácuo

NA Base: quíntuplo do maior Atributo do alvo
Conjuração: 5 ações
Duração: um número de rodadas igual a seu Vácuo
Maestria: 5
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, duração

Efeito: Esta magia permite que o alvo use seu maior Atributo no lugar de um Atributo a escolha dele.

Momento de Clareza

NA Base: quíntuplo do Atributo alvo
Conjuração: 4 ações
Duração: um número de rodadas igual à seu Vácuo
Maestria: 3
Concentração: focalizada
Aumentos: tempo de conjuração, duração

Efeito: Escolha uma Perícia. O Atributo que rege esta Perícia é usado para determinar o NA Base. A Perícia do alvo da magia é elevada a um Nível igual ao Atributo que a rege +1.

Presença Espiritual

NA Base: 15
Conjuração: 4 ações
Duração: 10 ações
Maestria: 4 (perdida)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração

Efeito: O alvo da magia (que pode ser o próprio conjurador) adiciona o Vácuo do conjurador a um de seus Anéis, exceto Vácuo. Isto não afeta seu número de Feridas caso Terra seja escolhida. Duas criaturas não podem ser alvo desta magia simultaneamente, o conjurador não possui Vácuo suficiente para manter tal efeito falhando automaticamente numa segunda tentativa de conjuração. O alvo deve ser voluntário e estar ao alcance da visão.

O conjurador recebe -1k1 a toda as suas rolagens durante o efeito dobrando esta penalidade para conjurações. Se falhar numa conjuração durante o efeito de Manipular Vácuo, esta magia finda abruptamente. O conjurador também não pode gastar Pontos de Vácuo enquanto a magia estiver funcionando.

Profundezas do Vácuo

NA Base: 15
Conjuração: 2 horas
Duração: 1 sessão
Maestria: 5 (perdida, disponível à Fênix)
Concentração: nenhuma
Aumentos: re-rolagens (+1 para cada dois Aumentos até o máximo de três re-rolagens)

Efeito: O conjurador obriga um inimigo a re-rolar uma rolagem de Perícia ou concede a um aliado a habilidade de re-rolar uma rolagem de Perícia.

O conjurador deve possuir Terra 2 para completar a meditação de duas horas necessárias para conjurar este efeito, que dura até o fim da sessão de jogo permitindo comandar re-rolagens. O conjurador consome um Ponto de Vácuo durante a conjuração.

Conjuradores que abusem desta magia são severamente danificados mentalmente. O Narrador deve determinar bizarras e cruéis punições àqueles que a conjurarem sem bons motivos.

Retirar o Vácuo

NA Base: 15
Conjuração: 2 ações
Duração: Instantânea
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: nenhum

Efeito: Esta magia permite ao conjurador obter um Ponto de Vácuo que pode exceder seu máximo, ela só pode ser conjurada uma vez ao dia.

Sentir o Vácuo

NA Base: 10 para o alcance da visão, 15 para uma grande vila, 25 ou mais para um grande território
Conjuração: 3 ações
Duração: Concentração

Maestria: 2
Concentração: Total
Aumentos: acurácia, alcance
Efeito: Esta é a magia fundamental do Vácuo e a primeira comumente aprendida. Ela permite que o conjurador se movimente com a mente e sinta o mundo a seu redor como uma projeção astral.

Enquanto sua mente deixa seu copo, ela mantém conexão íntima com esta âncora física. Esta conexão não deve ser quebrada ou haverá pouca chance de retorno.

Mecanicamente, isto significa que após a rolagem de conjuração, outra deve ser feita a cada meia hora de viagem através da Vácuo. A segunda rolagem é feita contra NA 10, entretanto sucessivas rolagem aplicam +5 cumulativo ao NA.

Nesta forma, você observa as seguintes informações: pensamentos e emoções humanos e animais, doenças e ferimentos (inclusive sua natureza), presença de fenômenos sobrenaturais (apesar de isto poder resultar em perigo caso a rolagem descrita anteriormente falhe; caso Mácula esteja envolvida, você imediatamente deve rolar para evitar ser Maculado).

Usos comuns desta magia, como confirmar emoções óbvias ou sentir altos níveis de Mácula, não sofrem modificadores, entretanto usos mais complexos, como discernir sentimentos ocultos, recebem modificadores apropriados ao NA de conjuração.

Suprimir o Vácuo

NA Base: quíntuplo do Atributo afetado
Conjuração: 5 ações
Duração: um número de rodadas igual à seu Vácuo
Maestria: 7
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: Esta magia força o alvo a usar seu menor Atributo no lugar do Atributo alvo.

Ventos da Mudança

NA Base: 10
Conjuração: 5 ações
Duração: 10 rodadas
Maestria: 4 (perdida)
Concentração: Casual
Aumentos: tempo de conjuração, duração, alvo adicional (+1 para cada dois Aumentos; todos recebem a mesma Perícia e nenhum alvo pode possuí-la)
Efeito: O alvo da magia deve possuir Teologia (filosofia) 2 ou superior. Ele poderá usar uma Perícia que não possua como se tivesse dois Níveis nela.

Fogo

Aço Afiado

NA Base: 5
Conjuração: 2 ações
Duração: 2 rodadas
Maestria: 4
Concentração: completa
Aumentos: tempo de conjuração, duração, número de dados adicionais (dois Aumentos por dado)
Efeito: este feitiço é conjurado numa arma. Enquanto ativo, o usuário da arma recebe +1k0 às rolagens de ataque e de dano. Se exceder dez dados rolados, ele recebe um dado mantido.

A Fúria de Osano-Wo

NA Base: 5
Conjuração: 2 ações
Duração: instantânea
Maestria: 5
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, dano
Efeito: você atira fogo causando 2k2 de dano.

Se este feitiço é lançado durante uma tempestade, o conjurador é auxiliado por Osano-Wo.

Se lançando frequentemente, este feitiço causa tempestades violentas onde quer que o conjurador vá com duração de semanas.

A Fúria dos Elementos

NA Base: 25
Conjuração: 10 ações (ritual)
Duração: 1 rodada
Maestria: 7 (perdida)
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, alvo adicional (+1 por Aumento)
Efeito: Esta magia cria um número de raios igual ao número de conjuradores do ritual para acertar um alvo. Cada raio causa um número de dados rolados e mantidos igual ao menor Fogo dentre os participantes do ritual.

A Ira de Osano-Wo

NA Base: 15
Conjuração: 3 ações
Duração: instantânea
Maestria: 5 (perdida, disponível à Fênix)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, alvo adicional, alcance
Efeito: Uma flecha de fogo é criada e acerta um alvo a um número de quadrados igual a 10q + 2q por Nível de Técnica do conjurador causando dano igual a um número de dados rolados e mantidos igual ao Fogo do conjurador. O alvo está em chamas e toma 1k1 de dano por rodada até que estas sejam apagadas. Construções rapidamente incendeiam a ponto de ser difícil conter as chamas, já criaturas podem se esquivar se obtiverem sucesso numa rolagem de Agilidade/Defesa contra NA 20. Sucesso indica que a flecha atinge o que estiver atrás do alvo.

A Luz de Amaterasu

NA Base: 20
Conjuração: 4 ações

Duração: um número de rodadas igual ao Fogo do conjurador

Maestria: 5 (perdida, disponível ao Caranguejo)

Concentração: nenhuma

Aumentos: tempo de conjuração, duração

Efeito: O alvo começa a brilhar como o Sol sendo protegido de sentir dano. Ele pode ignorar Penalidades de Feridas.

As Areias Escaldantes

NA Base: 15

Conjuração: 4 ações (ritual)

Duração: um número de minutos igual ao Fogo do conjurador

Maestria: 5 (magia secreta Unicórnio)

Concentração: focalizada

Aumento: tempo de conjuração, duração, comprimento (+4q por Aumento), altura (+3 m por Aumento), dano, número de dados de dano mantidos (+1 por Aumento, entretanto o número de Aumentos feitos para este fim não pode exceder o número de conjuradores do ritual)

Efeito: esta magia invoca uma barreira de fogo de 4q de comprimento e 1,5 m de altura. Ela atrapalha a visão, mas não a impede. Ela não se move e seu dano é 3k2.

Asas Ígneas

NA Base: 10

Conjuração: 3 ações

Duração: 2 minutos

Maestria: 4

Concentração: Completa

Aumentos: tempo de conjuração, duração, capacidade de transporte (para cada 13,5Kg de carga, você deve fazer um Aumento ou cairá)

Efeito: o alvo deste feitiço de repente manifesta asas ígneas. Estas asas místicas medem aproximadamente 2,4m e permitem voo a uma taxa lenta – um número de quadrados igual ao Fogo do conjurador por rodada. O alvo não pode voar se estiver muito pesado.

Bênção de Amaterasu

NA Base: 5

Conjuração: 3 ações

Duração: 1 minuto

Maestria: 2

Concentração: nenhuma

Aumentos: tempo de conjuração, duração (se for declarado um Aumento, o efeito dura cinco minutos; três Aumentos indicam 15 minutos; quatro Aumentos indicam meia hora; cinco Aumentos indicam uma hora; seis Aumentos indicam 3 horas; e sete Aumentos indicam um mês), área (na mesma quantidade)

Efeito: este feitiço cria uma chama que não queima provendo luz em qualquer local exceto escuridão mágica de tamanho de um aposento.

Bênção de Osano-Wo

NA Base: 10

Conjuração: 3 ações

Duração: instantânea

Maestria: 4 (perdida)

Concentração: nenhuma

Aumentos: tempo de conjuração

Efeito: Esta magia destrói completamente uma área até 10q por 10q aquecendo-a até explodi-la, incluindo quaisquer construções dentro dela. As chamas só podem ser apagadas por água mágica ou por magias de água. O fogo desta explosão é contido dentro da área nunca se espalhando, além disto o fogo não queima pedras nem seres vivos.

Castelo de Fogo

NA Base: 10

Conjuração: 2 ações

Duração: um número de rodadas igual a 5 + Fogo do conjurador

Maestria: 6 (perdida)

Concentração: focalizada

Aumentos: tempo de conjuração, duração, altura (+1,5 m por Aumento), raio (+2q por Aumento), comprimento (+1q por Aumento)

Efeito: Esta magia enche os olhos do público criando incrível círculo de chamas centrado no conjurador que se distancia deste por um número de quadrados igual ao Fogo do conjurador de raio possuindo 3 m de altura e 2q de comprimento.

Indivíduos do lado interno do círculo sequer sentem seu calor, entretanto aqueles do lado do fora que tentarem atravessá-la sofrem 4k4 de dano de fogo, que não pode ser apagado de nenhuma forma. Objetos explosivos que peguem fogo e venham a explodir podem causar dano a indivíduos do lado interno afinal este fogo não é oriundo da magia. Este feitiço pode causar grandes incêndios.

Chamas da Deusa

NA Base: de 15

Conjuração: 4 ações

Duração: 10 rodadas

Maestria: 5 (magia secreta Centopeia)

Concentração: Total

Aumentos: tempo de conjuração, duração, número de aparições (+1 por Aumento)

Efeito: Esta magia permite dar vida a chamas. Elas obedecem completamente o conjurador podendo pôr fogo em materiais inflamáveis e queimar em contato (o que causa um número de dados rolados e mantidos de dano igual ao Fogo do conjurador). Os pseudo-elementais não podem ser feridos, mas podem ser apagados se água for jogada neles. É necessário uma chama do tamanho de uma fogueira para dar vida a eles.

Chamas que Limpam

NA Base: 10

Conjuração: 2 ações

Duração: instantânea

Maestria: 6

Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, dano
Efeito: quando lançado apropriadamente, este feitiço cria um tremendo círculo de chamas que envolve o conjurador e mais um alvo voluntário a até 20q. A rolagem de dano é 5k5. O conjurador recebe metade do dano do alvo, qualquer um a até 2q do alvo que não tenha sucesso numa rolagem de Reflexos/Defesa contra NA 20 também.

Coração do Inferno

NA Base: 15
Conjuração: 5 ações
Duração: instantânea
Maestria: 7
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, dano, área (+1q por Aumento), dificuldade de defesa (+5 ao NA da rolagem)
Efeito: Este feitiço só pode ser conjurado uma vez na vida. Você conjura uma explosão de fogo que acerta um alvo visível e todas as pessoas e objetos dentro de 2q do alvo. O dano é 6k6 a todos na área, mas permite um teste de Reflexos/Defesa contra NA 15. Sucesso nesta rolagem indica que o indivíduo recebe apenas 2k2 de dano.

Essência do Fogo

NA Base: 10
Conjuração: 1 ação
Duração: até o primeiro golpe de um duelo
Maestria: 3 (perdida, disponível à Garça)
Concentração: Casual
Aumentos: nenhum
Efeito: Esta magia tem como alvo um duelo. Ela cancela quaisquer Técnicas ou magias de quaisquer pessoas que desejem afetar o duelo (participantes dele ou não), isto inclui efeitos de itens mágicos (mas não bônus concedidos por itens mundanos). Quaisquer venenos sobre qualquer participante também é negado, inclusive se estiver em alguma lâmina usada para o duelo. Esta magia normalmente é conjurada com consentimento dos participantes, mas isto não é necessário; um duelista que se negue a isto perde Honra como se estivesse recusando o duelo, mesmo que ainda duele.

O efeito luminoso da magia é considerado um bônus aos expectadores, que já assistirão a um duelo, agora com efeitos de imagem.

Fogo de Kuro

NA Base: 20
Conjuração: 4 ações
Duração: instantânea
Maestria: 6 (magia secreta de Naka Kuro)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração
Efeito: o conjurador pode gastar qualquer número de Pontos de Vácuo para atirar um número idêntico de jatos de fogo (que podem ser direcionadas a alvos distintos ou não, todos os alvos devem ser visíveis). Cada jato causa um número de dados rolados e mantidos de dano igual ao Fogo do conjurador.

Fogo Interior

NA Base: 15
Conjuração: 3 ações
Duração: instantânea
Maestria: 5
Concentração: nenhuma
Aumentos: números de alvos (cada Aumento gera uma bola de fogo extra aumentando um alvo), dano
Efeito: este feitiço lança uma bola de fogo causadora de um número de dados rolados e mantidos igual a seu Fogo para um ou mais alvos dentro de sua visão.

Fogos da Pureza

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: número de rodadas igual à Honra do alvo
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: O alvo recebe +1k1 a todas as suas rolagens.

Inflamar

NA Base: 5 + quíntuplo do Água do portador se houver
Conjuração: 3 ações
Duração: instantânea
Maestria: 3
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, material inflamado (madeira e tecido exigem um Aumento, couro ou armaduras não metálicas exigem dois Aumentos)
Efeito: conjurado sobre um alvo inanimado, você queima o item. A versão básica deste feitiço só afeta papel e inflama e outros materiais que queimam facilmente, mas é possível afetar outros com Aumentos.

Ira Incandescente

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: um número de minutos igual ao Fogo do conjurador
Maestria: 5 (perdida)
Concentração: Casual
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: Esta magia evita que uma chama seja apagada. Apenas uma magia conjurada especificamente para tanto pode fazê-lo. Esta magia pode ser conjurada em uma fogueira ou num incêndio.

Katana de Fogo

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: 10 ações

Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração, dano (+1k0 ao dano da arma)
Efeito: você conjura uma espada longa de chamas cujo dano é de 3k3 e que pode ser usada com a Perícia Espadas normalmente. A arma desaparece caso você perca a consciência.

Ira de Amaterasu

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: instantânea
Maestria: 5
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração (cada Aumento aumenta em um minuto o tempo para a penalidade ser reduzida pela primeira vez)
Efeito: Tudo que possa ver você neste plano têm que fazer vários testes de Reflexos contra NA igual ao quíntuplo de seu Fogo ou rolará, para todas as rolagens, um número de dados a menos igual a seu Fogo. Esta penalidade é reduzida em um dado a menos por minuto.

Olhos da Fênix

NA Base: 20
Conjuração: 2 ações
Duração: um número de ações igual ao Fogo do conjurador (o alvo pode gastar um Ponto de Vácuo para reduzir este tempo em um)
Maestria: 5 (perdida)
Concentração: Casual
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: Quando esta magia é conjurada, ela cega um alvo. Quaisquer ações que dependam de visão terão seu NA aumentado em 20.

Pérola da Sabedoria

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: 10 rodadas
Maestria: 1 (magia secreta naga)
Concentração: Total
Aumentos: duração (+5 rodadas por Aumento), bônus (+1 Nível por Aumento)
Efeito: Receba dois Níveis adicionais em Investigação ou em qualquer Perícia de Conhecimento.

Pérola do Combate

NA Base: 15
Conjuração: 3 ações
Duração: 1rodada
Maestria: 1 (magia secreta naga)
Concentração: Casual
Aumentos: duração (+1 rodada para cada dois Aumentos)
Efeito: O alvo recebe +2k0 às rolagens de ataque substituindo para +1k1 se estiver em Ataque Total.

Proteção contra o Mal

NA Base: 10
Conjuração: 5 ações
Duração: 1 dia
Maestria: 3
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração, área (2q por Aumento), dano
Efeito: este feitiço exige que seja inscrito numa superfície imóvel (como o chão) um símbolo. Uma vez completado, qualquer criatura Maculada a até 6 quadrados do símbolo explode (2k2 de dano a cada minuto enquanto permanecer na área).

Punho de Osano-Wo

NA Base: 25
Conjuração: 1 hora
Duração: 1 hora
Maestria: 7
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração
Efeito: Este feitiço só pode ser conjurado uma vez na vida mirando num estabelecimento que se possa enxergar. O céu sobre o estabelecimento se cobre de escuridão e nuvens trazendo uma poderosa tempestade de raios sobre ele.

Estes raios debilitam a estrutura até que desmorone (normalmente muito perto do fim da duração do feitiço). Este feitiço é raramente usado contra um alvo bem protegido devido a seu tempo de lançamento longo e exigências de concentração que o fazem suscetível para interferências. Quanto menor o estabelecimento, mais fácil e rapidamente será destruído. Estruturas maiores ou mais fortes somente podem ser danificadas ligeiramente pelo feitiço.

Pureza de Shinsei

NA Base: 25, ou mais conforme natureza do poder da criatura
Conjuração: 1 ação
Duração: instantânea
Maestria: 2 (perdida)
Concentração: nenhuma
Aumentos: nenhum
Efeito: Esta magia é conjurada para cancelar um poder possuído por uma criatura que não seja um humano.

Último Rito

NA Base: quíntuplo da Mácula do alvo
Conjuração: 1 ação
Duração: um número de rodadas igual ao Nível de Técnica do conjurador somado a sua Terra
Maestria: 4 (magia secreta Caranguejo)
Concentração: Total
Aumentos: nenhum
Efeito: Esta magia retira definitivamente a Mácula de alguém. Sua única desvantagem é matar o alvo. Ela é usada para limpar um indivíduo próximo à morte de sua Mácula para que seu corpo não volte como um servo do Fu Leng. Uma conjuração falha indica que a

alma do alvo jamais descansará existindo para caçar os vivos para todo o sempre.

O alvo deve ser voluntário.

Água

Abraço de Suitengu

NA Base: 20
Conjuração: 7 ações
Duração: permanente
Maestria: 6 (perdida, disponível ao Louva-a-Deus)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração
Efeito: Esta magia enche os pulmões de uma vítima a até um número de quadrados igual à Água do conjurador com água do mar fazendo com que sofra os efeitos de afogamento. Afogamento ocorre da seguinte forma: 1k1 de dano na primeira rodada, +1k1 de dano a cada rodada. A vítima tem direito a uma rolagem de Vontade contra NA 15 para reduzir o dano de volta a 1k1 se forem aplicadas medidas cabíveis (virá-la de cabeça para baixo, bater em suas costas, etc.), entretanto, exceto se for curada magicamente, ela com certeza morrerá.

A Gota Penetrante

NA Base: 5
Conjuração: 10 ações
Duração: instantânea
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, efeito (um Aumento permite encharcar materiais como papel, vestimentas e retirar tinturas de parede; dois permitem fazer o mesmo com madeira natural (retorcer), pedra porosa (partir) e metal de qualidade baixa (enferrujar); três permitem afetar objetos de madeira (arrombar uma porta, por exemplo), de metal de qualidade normal (trincar) e de pedra (quebrar); quatro Aumentos afetam madeira a prova d'água e metal de qualidade alta (retorcendo-o).
Efeito: você atira um jato d''agua que molha o material até que fique inútil. São necessários Aumentos para que haja algum efeito.

Atravessar o Véu do Sono

NA Base: 15
Conjuração: 2 ações
Duração: uma mensagem
Maestria: 3 (perdida)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, sentença adicional (+1 por Aumento)
Efeito: O conjurador envia uma mensagem mágica através dos sonhos do alvo. Ele deve conhecer o alvo e estar em área quieta, longe de uma batalha ou de uma parada militar, por exemplo. O alvo não precisa estar dormindo, ele receberá a mensagem quando sonhar. Em seu sonho, o conjurador aparecerá independente da cena e falará com o alvo; isto pode ocorrer no meio de um encontro com goblins, saindo do mar, dentro de uma cabana arcaica, etc.

Assim que acordar, o alvo lembrará claramente da mensagem, que deve ser curta, simples e clara, uma única sentença. Exemplos de sentenças: "Estou preso por bandidos na Floresta Alta", "O inimigo pretende atacar ao amanhecer", "Aquele que te procurará é chamado de Uivante".

Bênção da Limpidez

NA Base: 10
Conjuração: 20 minutos
Duração: instantânea
Maestria: 3
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração (-3 minutos por Aumento), facilitar o Teste de Honra (bônus de +1k0 no Teste de Honra por Aumento)
Efeito: O alvo faz um Teste de Honra contra NA 10. Sucesso indica que desaparecem quaisquer venenos e doenças presentes nele.

A magia também pode ser usada contra possessões, mas o Teste de Honra deixa de ter NA para se tornar uma rolagem Disputada contra a Terra do espírito.

Se conjurado num templo ou sob a luz direta do Sol, o conjurador recebe bônus.

Bênção de Inari

NA Base: 15
Conjuração: 1 ação
Duração: permanente
Maestria: 3 (perdida)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tipo de comida gerada (melhora a comida com Aumentos)
Efeito: Esta magia cria comida suficiente para manter um número de indivíduos igual à Água do conjurador por uma semana. A comida é bem básica.

Bênção de Yuki

NA Base: 5
Conjuração: 5 ações
Duração: 15 minutos para ser atravessada por cavaleiros montados, 20 minutos para ser atravessada por um cavaleiro acompanhado de seu cavalo, 30 minutos para ser atravessada por pessoas a pé. Se alguém atravessá-la rapidamente, a erosão reduz este tempo a um terço e se for posicionada sobre águas calmas (como um lago, em vez de um rio), multiplique este tempo por 10. Este tempo é calculado para Primavera e Outono sendo maior no Inverno e menor no Verão
Maestria: 5 (magia secreta Unicórnio)
Concentração: nenhuma
Aumento: tempo de conjuração, duração, área (uma área de 2q adicional é criada por Aumento e pode ser posicionada na frente ou na lateral da primeira)
Efeito: esta magia transforma a superfície da água numa camada de gelo suficiente para passar um

cavaleiro montado com seu equipamento (apesar de serem necessárias rolagens de Cavalaria para passar em velocidade maior do que apenas o normal). A ponte criada é de 2q por 1q (o suficiente para atravessar córregos).

Bo de Água

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: 10 rodadas
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração, dano (+1k0 ao dano da arma)

Efeito: você conjura um bastão de gelo cujo dano é de 3k3 e que pode ser usada com a Perícia Bastões normalmente. A arma desaparece caso você perca a consciência.

Castelo de Água

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: 5 minutos
Maestria: 6
Concentração: focalizada
Aumentos: duração, tempo de conjuração, raio (+2q por Aumento), profundidade (+1,5m por Aumento)

Efeito: quando lançado, este feitiço cria um fosso de água em volta do conjurador, que não se manifestará abaixo de fundações artificiais. O fosso terá 3m de profundidade e de largura e um número de quadrados de raio igual ao Água do conjurador. A água criada é boa para beber.

Cavalgar Através da Noite

NA Base: 10
Conjuração: 4 ações
Duração: um número de horas igual ao Água do conjurador ou até o crepúsculo, o que ocorrer depois
Maestria: 6
Concentração: Casual
Aumentos: duração, tempo de conjuração, alvo adicional

Efeito: um cavalo afetado por esta magia não precisará comer, beber água ou descansar.

Chuva Torrencial

NA Base: 30
Conjuração: 5 ações (ritual)
Duração: 1 hora
Maestria: 6
Concentração: focalizada
Aumentos: tempo de conjuração, duração, penalidade (-1k0 por Aumento), área (+16m por Aumento)

Efeito: Esta magia conjura uma violenta tempestade centrada no conjurador e cobrindo 2,5km². Ninguém consegue enxergar mais que 30 cm e todas as ações físicas efetuadas na área receberão -3k0.

Coração da Natureza

NA Base: 15
Conjuração: 4 ações
Duração: um mês
Maestria: 3
Concentração: nenhuma
Aumentos: duração (+1 mês por Aumento), tempo de conjuração

Efeito: estabelece um vínculo mental com um animal na visão do conjurador. O animal não se afasta do conjurador mais do que três horas e virá sempre que chamado. Ele é amigável ao conjurador e ficará violento se o conjurador estiver em perigo, mas ainda considera sua vida valiosa e não se arriscará desnecessariamente. Se o feitiço não for conjurado novamente dentro de um mês o elo enfraquece.

O conjurador pode fazer uma jogada de Carisma contra NA 15 para ter ideia da direção e da distância para o animal.

Dádiva de Sukinjin

NA Base: 10 + NA da magia alvo (incluindo nela Aumentos declarados)
Conjuração: nenhuma ação (conjurada em resposta a uma conjuração)
Duração: instantânea
Maestria: 5 (perdida, disponível à Fênix)
Concentração: nenhuma
Aumentos: alcance (+1q por Aumento)

Efeito: O conjurador lança uma poderosa abjuração capaz de refletir uma magia. Dádiva de Sukinjin deve ser conjurada para proteger um indivíduo a até um número de quadrados igual à Água do conjurador refletindo a magia que seria conjurada nele de volta ao conjurador original.

Esta magia pode ser conjurada um número máximo de vezes diárias igual à Vácuo do conjurador.

Dança do Unicórnio

NA Base: 5
Conjuração: 3 ações
Duração: 2 rodadas
Maestria: 3 (magia secreta Unicórnio)
Concentração: focalizada
Aumento: tempo de conjuração, duração, área (+1q para cada dois Aumentos), Concentração

Efeito: esta magia invoca uma neblina que limpa poeira e venenos do ar. Além disto, todos na área ficam encharcados. A névoa não afeta a visão e possui alcance de 1q centrado no conjuração (movendo-se com ele).

Doce Clareza da Água

NA Base: 20 para água parada, 25 para água corrente
Conjuração: 5 ações
Duração: 3 rodadas
Maestria: 5 (magia secreta Libélula)
Concentração: Total

Aumentos: tempo de conjuração, imagens (um Aumento aumenta em um o número de imagens e a duração)

Efeito: Esta magia é conjurada numa poça de água (uma panela já é o suficiente).

O conjurador coloca o rosto dentro da água e vê imagens tipicamente associadas com o futuro. Ocasionalmente as imagens são de eventos que estão ocorrendo no mesmo momento ou que já ocorrerão, mas cujo desfecho está afetando o conjurador.

A magia dura três rodadas, cada uma permite ver uma imagem sequenciada. O próprio conjurador deve interpretar o que viu.

O Jogador declara sobre o que quer descobrir e o Narrador diz o que ele vê.

Dois se Tornam Um

NA Base: um número igual a 15 – Perícia Cavalaria do alvo

Conjuração: 2 ações

Duração: um número de rodadas igual a 4 + Vontade do alvo

Maestria: 3

Concentração: nenhuma

Aumentos: tempo de conjuração, duração

Efeito: Esta magia permite que um cavaleiro e sua montaria formem um elo espiritual. É possível que um use um Atributo ou uma Perícia do outro para qualquer rolagem durante a duração.

Na prática, a montaria e o cavaleiro sempre aplicam o maior Atributo e a maior Perícia dentre os dois quando realizando rolagens. Isto permite que a montaria ataque com seus cascos usando a Agilidade e/ou o Jiujutsu do cavaleiro e este pode usar a Força da montaria como bônus às rolagens de dano se for superior a sua.

Dominar o Rio Corrente

NA Base: 15

Conjuração: 4 ações

Duração: 1 rodada

Maestria: 5 (perdida, disponível ao Caranguejo)

Concentração: Total

Aumentos: tempo de conjuração, alcance (+2q por Aumento), alvo adicional (+1 por Aumento)

Efeito: Esta magia arremessa água num alvo a até um número de quadrados igual ao dobro de sua Água causando um número de dados rolados e mantidos de dano igual à Água do conjurador e obrigando-o a uma rolagem de Agilidade/Atletismo contra NA igual ao quíntuplo da Água do conjurador ou cair no chão. Além disto, deve obter sucesso numa rolagem de Carisma/Meditação para agir no seu próximo turno. Se o alvo estava conjurando, focando ou fazendo qualquer outra ação que requeria concentração, sua concentração é quebrada.

Conjurar a magia perto de um corpo d'água permite arremessar as esferas a partir dele em vez de criá-las. Isto aumenta em +2k2 o dano da magia e em 10 o NA para permanecer de pé. Se o alvo cair e o corpo d'água possuir correnteza, ele é levado pelas águas.

Energias Simpatizantes

NA Base: quíntuplo do Anel que será reduzido

Conjuração: 3 ações

Duração: 3 rodadas

Maestria: 5

Concentração: nenhuma

Aumentos: tempo de conjuração, duração

Efeito: este feitiço reduz o Anel (e Atributos) de um personagem em 2 (mas não abaixo de um) e aumenta os mesmos atributos de outro pela mesma quantidade. Este feitiço não transfere Pontos de Vácuo.

Esquecimento

NA Base: quíntuplo da Inteligência do alvo (a rolagem de conjuração desta magia é uma rolagem Disputada de Inteligência cujo mínimo é o assinalado)

Conjuração: 2 ações

Duração: ver abaixo

Maestria: 4 (magia secreta Escorpião)

Concentração: Total

Aumentos: tempo de conjuração, duração, concentração (a concentração pode ser facilitada por um nível de concentração por Aumento)

Efeito: Remova os últimos dez minutos da memória do alvo. Você precisa possuir íntimo conhecimento sobre os últimos dez minutos do alvo (e recebe um Aumento Gratuito se esteve presente todo o tempo).

O processo de remoção de memória demora aproximadamente 5 segundos e o alvo está incapacitado por 30 a 60 segundos.

Falha em conjurar o feitiço significa ciência imediata do alvo de que houve a tentativa e leve desorientação dele (-1k0 a todas as rolagens por um número de rodadas igual ao Água do conjurador).

Faro do Cavalo

NA Base: 5

Conjuração: 2 ações

Duração: 2 rodadas

Maestria: 3 (magia secreta Unicórnio)

Concentração: Casual

Aumento: tempo de conjuração, duração, bônus (cada Aumento permite rolar um dado adicional para as rolagens citadas)

Efeito: esta magia concede ao conjurador o olfato de um cavalo (melhor que de um humano, mas não tão bom quanto de um cão). Isto permite rolar Percepção para rastrear pessoas pelo odor e para sentir cheiro de predadores, para identificar pessoas disfarçadas (normalmente é impossível a humanos disfarçar seu cheiro).

Invocar Aliado

NA Base: 20

Conjuração: 2 ações

Duração: 10 minutos

Maestria: 2 (magia secreta Caranguejo)

Concentração: nenhuma

Aumento: tempo de conjuração, duração

Efeito: esta magia permite comunicação telepática com uma criatura conhecida a até um número de quilômetros igual a 24 x seu Nível de Técnica. Tanto o alvo quanto o conjurador podem quebrar o efeito no momento que desejarem.

Laços Que Ligam

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: 10 ações
Maestria: 5
Concentração: Completa
Aumentos: tempo de conjuração, duração, alcance (+16m por Aumento)

Efeito: Este feitiço permite entrar em harmonia com as águas e localizar uma pessoa ou um item concedendo uma visão do paradeiro do alvo ou até mesmo o conduzindo ao alvo se este estiver dentro de 16m. Você deve ser familiarizado com o objeto ou portar algo associado à pessoa ou ao objeto alvo.

O alcance padrão é 16m.

Leveza do Mundo

NA Base: 5
Conjuração: 3 ações
Duração: um número de minutos igual à soma do Água do conjurador com seu Rank
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração

Efeito: Esta magia permite que o alvo aja como se todo o seu equipamento (incluindo armadura pesada) não tivesse peso algum.

Maldição do Chacal

NA Base: 15
Conjuração: 4 ações
Duração: uma hora
Maestria: 5 (perdida, disponível ao Unicórnio)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração (+1 minuto por Aumento), alvo adicional (+1 para cada dois Aumentos), NA da rolagem de resistência (+5 por Aumento), permanência (6 Aumentos tornam o efeito permanente até ser cancelado pelo conjurador ou por uma magia de cura)

Efeito: Esta magia transforma a mente do alvo naquela de um animal. Ele se torna incapaz de raciocinar, mas responde a instintos de lutar ou fugir. O alvo tem direito a uma rolagem de Vontade contra NA 20 para evitar o efeito. Falha indica que seus outros Atributos mentais são reduzidos a 0 e não podem ser elevados através de efeitos. Além disto são incapazes de gastar Pontos de Vácuo e usar Perícias além daquelas mais básicas (como Atletismo, Caça, Furtividade e Investigação (notar)).

Maravilhoso Origami

NA Base: 10
Conjuração: 1 hora
Duração: 1 dia ou até que seja aberta a caixa
Maestria: 6 (magia secreta Unicórnio)
Concentração: nenhuma
Aumento: duração, volume

Efeito: usando uma caixa apropriada (que custa uma koku e pode comportar 15 Kg), o conjurador pode reduzir consideravelmente o tamanho dos objetos guardados de forma que vários objetos que juntos ocupariam volume equivalente a 750 litros de água ocuparão agora apenas 14. O peso é dos objetos é reduzido de acordo com seu tamanho. Para retirar os objetos da caixa são necessárias 5 rodadas de movimentos cautelosos.

Mente Tranquila

NA Base: 10
Conjuração: 4 ações
Duração: instantânea
Maestria: 3
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, alvo adicional (um por Aumento)

Efeito: o alvo é libertado dos efeitos de magias e de efeitos de Medo.

Muralha de Bambu

NA Base: 10
Conjuração: 1 ação
Duração: 30 minutos
Maestria: 4 (perdida)
Concentração: Casual
Aumentos: duração, comprimento (+2q por Aumento), largura (+1q por Aumento)

Efeito: A magia cria uma barreira de denso bambu num local a até 10q de altura igual a 3 m, comprimento igual a um número de quadrados igual à Água do conjurador e largura igual a 2q.

São necessários três sucessos em rolagens de Agilidade/Perícia de Arma contra NA 25 para fazer um buraco na muralha suficiente para passar um homem.

Quando a magia acabar, o bambu continua, mas se torna frágil e quebradiço.

O Caminho da Paz Interior

NA Base: 5
Conjuração: 2 ações
Duração: permanente
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, ferimentos curados (cada Aumento recupera uma Caixa de Feridas adicional, entretanto aumenta, também, o tempo de conjuração em uma rodada)

Efeito: Cure uma Caixa de Feridas.

Caminho da Paz Interior não repara ossos ou restabelece membros perdidos.

O Caminho não Escolhido

NA Base: 20

Conjuração: 10 ações
Duração: 1 dia (não pode ser dissipada)
Maestria: 5 (magia secreta de Naka Kuro)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração
Efeito: não é possível conjurar esta magia se você já conjurou alguma magia após seu último descanso (suficiente para recuperar magias diárias).

Escolha um elemento, o número máximo de magias que pode conjurar daquele elemento é aumentado pela metade do valor de outro Anel. O número de magias que pode conjurar do Anel escolhido para ser o elemento cedente é zero.

Partir as Águas

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: Concentração
Maestria: 4 (perdida)
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, duração, largura (+2q por Aumento), profundidade (+3 m por Aumento)
Efeito: Esta magia abre um corpo d'água a até 20q para que seja atravessado em segurança. A profundidade máxima de abertura é o triplo da Água do conjurador enquanto a largura é de 2q. Se o conjurador for ferido ou perder sua concentração, a magia termina abruptamente fechando a abertura. Qualquer um pego no meio do caminho por esta onda sofre as penalidades cabíveis (dano, afogamento, etc.). Animais aquáticos e embarcações não conseguem atravessar o estreito de ar.

Poça Refletora

NA Base: 10
Conjuração: 5 ações
Duração: 3 minutos
Maestria: 5
Concentração: focalizada
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: este feitiço é conjurado numa lagoa. O conjurador pode observar qualquer área com a qual seja familiar através da lagoa. O conjurador não ouvirá nenhum som, mas pode ver qualquer coisa que poderia ser visto por uma janela de vidro no teto.

Pérola da Água

NA Base: 5
Conjuração: 1 ação
Duração: 30 minutos
Maestria: 1 (magia secreta naga)
Concentração: nenhuma
Aumentos: duração (+30 minutos por Aumento)
Efeito: O alvo respira embaixo d'água.

Reflexões de Pan Ku

NA Base: 10
Conjuração: 5 ações
Duração: 5 ações
Maestria: 3
Concentração: Completa
Aumentos: tempo de conjuração
Efeito: a visão do conjurador será distorcida, como se estivesse olhando para a água. Neste estado, itens mágicos revelam sua natureza sendo vistos como luminosos. A intensidade da luz varia com o poder do objeto.

Reversão das Fortunas

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: 10 rodadas
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: duração (+10 rodadas por Aumento)
Efeito: para cada rolagem feita pelo alvo, ele pode re-rolar um dado.

Reverter Energias

NA Base: 20
Conjuração: 4 ações
Duração: um número de ações igual a 5 + Água do conjurador
Maestria: 6 (perdida)
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, duração, NA da rolagem de resistência (+5 por Aumento)
Efeito: Escolha um Atributo. Através desta magia, o conjurador troca os valores deste Atributo entre dois personagens. Alvos involuntários rolam Vontade contra NA igual ao quíntuplo da Água do conjurador.

Se esta magia for usada para burlar um duelo ou uma negociação de quaisquer tipos, isto significa perda de Honra do conjurador.

Roda da Fortuna

NA Base: 20
Conjuração: 7 ações
Duração: um número de rodadas igual a 10 + Água do conjurador
Maestria: 6 (perdida)
Concentração: Casual
Aumentos: tempo de conjuração, alcance
Efeito: Esta magia afeta todos os Atributos e Anéis do alvo e, através deles, todas as estatísticas do alvo (rolagens de Perícias, Caixas de Feridas, capacidade de movimento, etc.) recalculando-as.

O alvo tem direito a uma rolagem de Vontade contra NA igual ao quíntuplo da Água do conjurador. Falha indica que todos os seus Anéis e Atributos serão trocados. Role 1d10. Resultados 1, 2 e 3 indicam que devem ser alterados no sentido dos elementos (o valor de Vácuo se torna o valor do Vigor se torna o valor de Agilidade, que se torna o valor de Reflexos, que se torna o valor de Força; Vácuo também substitui Vontade, que substitui Inteligência, que substitui Carisma, que substitui Percepção; o menor entre Força e Percepção se torna a novo Vácuo, Pontos de Vácuo não são aumentados, apenas reduzidos). Resultados 4, 5 e 6 indicam que a roda gira no sentido retrógrado ao dos elementos (Vácuo

-> Força -> Reflexos -> Agilidade -> Vigor; Vácuo -> Percepção -> Carisma -> Inteligência -> Vontade; o menor entre Vigor e Vontade é aplicado à Vácuo). Resultados 7 e 8 indicam outra ordem (Vácuo -> Agilidade -> Percepção -> Reflexos -> Vigor -> Inteligência -> Carisma -> Vontade -> Força -> Vácuo). Resultados 9 e 10 indicam que a ordem é a oposta da anterior.

Sopro da Névoa

NA Base: 15
Conjuração: 5 ações (ritual)
Duração: um número de horas igual ao dobro do número de conjuradores participantes
Maestria: 6 (perdida, disponível ao Caranguejo)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração, área (+1q ao lado do quadrado por Aumento), profundidade (+30 cm para cada quatro Aumentos, isto é útil para tentar afogar alvos, o que raramente ocorre)
Efeito: Esta magia imediatamente transforma terra em lama diminuindo a capacidade de movimento de criaturas. A área base é um quadrado com 2q de lado e 30 cm de profundidade. É difícil discernir a lama de terra comum (Percepção/Caça contra NA 20, ou mais durante a noite, no escuro ou noutras circunstâncias).

Todas as rolagens de Perícias baseadas em movimento na área são reduzidas em 2k2. Cavalos e outros animais presos na lama precisam ser acalmados por seus donos (Carisma/Domar Animal contra NA 20) ou entram em pânico e podem se ferir tentando escapar. São necessárias pelo menos 8 rodadas para um humano com Água 2 atravessar 2q de lama. Rolagens de Força/Atletismo contra NA 15 podem ser feitas a cada rodada diminuindo este tempo em 1 rodada por rolagem (cada Aumento declarado na rolagem diminui uma rodada).

Velocidade da Cachoeira

NA Base: 5
Conjuração: 3 ações
Duração: um número de minutos igual à Água do conjurador
Maestria: 4 (magia secreta Unicórnio)
Concentração: nenhuma
Aumento: tempo de conjuração, duração, alvo adicional
Efeito: desde que o alvo se mova em descida, esta magia dobra seu deslocamento (a magia não é cancelada noutras circunstâncias, apenas se mantém inativa). Isto é usado para receber surpreendente velocidade quando se está em solo superior e combina apropriadamente com o uso da investida montada com lança. Enquanto usando lanças, o cavaleiro recebe um número de dados rolados adicionais igual ao Água do conjurador às rolagens de ataque e de dano.

Vingança Kármica

NA Base: 15
Conjuração: 2 ações
Duração: um número de rodadas igual à Água do conjurador
Maestria: 3 (perdida, disponível ao Escorpião)
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: Esta magia conjura o karma acumulado em outras vidas para caçá-lo nesta. O alvo revive cada doloroso momento, desde humilhação e tolice até crimes. Obviamente o efeito é bastante particular, mas o alvo tem memórias vívidas e claras sobre sofrimento sem misericórdia, o que o obriga a uma rolagem de Vontade contra o quíntuplo da Água do conjurador ou ser incapaz de qualquer ação. Esta magia não concede ao conjurador o conhecimento das memórias.

Ar

Acordar o Espírito

NA Base: de 5 a 20 de acordo com o entendimento do Narrador
Conjuração: 4 ações
Duração: 1 hora
Maestria: 6 (magia secreta Garça)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: Esta magia controla mentalmente o uso de um objeto. Armas encantadas concedem +1k0 às rolagens de ataque ou de dano enquanto outros objetos concedem +1k0 às rolagens da Perícia pela qual são afetados. Esta magia não afeta itens mágicos.

A Descrição de Shorihotsu

NA Base: quíntuplo da Maestria do feitiço
Conjuração: 5 ações
Duração: instantânea
Maestria: 3
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, grandeza da informação (Aumentos concedem mais informações), é necessário um Aumento para analisar uma magia instantânea
Efeito: O conjurador identifica e analisa um feitiço que está sendo conjurado e seu efeito diretamente da mente do conjurador contanto que a duração não expire. O NA deste feitiço é o nível de domínio do feitiço alvo x5. O conjurador poderá saber o elemento envolvido, o Clã do conjurador, o alvo, a duração e qualquer outro detalhe que possa enxergar.

Ao Alcance da Flecha

NA Base: 15
Conjuração: 2 ações
Duração: até o próximo disparo
Maestria: 4 (magia secreta Centopeia)
Concentração: nenhuma
Aumentos: alcance (+3q de distância do arco ao conjurador por Aumento), efeito (+6q ao alcance das flechas por Aumento), especial (é possível conjurar esta magia sobre balistas e catapultas por quatro Aumentos)

Efeito: Esta magia permite que flechas tenham alcance dobrado sem perder sua precisão por alcance (apesar de que o atirador ainda pode sofrer penalidades pela visibilidade). Ela se concentra num único arco que deve estar a até 6 quadrados do conjurador.

Caminho da Enganação

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: 30 minutos
Maestria: 5
Concentração: Casual
Aumentos: tempo de conjuração, duração, dificuldade de desacreditar (+5 ao NA por Aumento), similaridade (se o alvo e a ilusão são significativamente diferentes, vários aumentos serão exigidos para criar uma ilusão perfeita: um Aumento para aumentar ou diminuir o tamanho por mais que 10% ou toques adicionais (asas) isso requer animação, ou maior detalhe (isto é, tentando enganar alguém com uma ilusão de alguém que eles já conhecem); dois Aumentos para aparência e postura diferentes, ou diferencia em tamanho maior que 50%, ou sons inumanos)
Efeito: este feitiço cria uma fantasia ilusória perfeita que imita todas as ações do alvo. A ilusão desaparecerá se tocada e poderá ser descoberta como uma ilusão (mas não dando nenhuma pista sobre a identidade da pessoa atrás da ilusão) em caso de sucesso numa rolagem de Percepção/Conhecimento: Conjuração contra NA 20.

Capa da Noite

NA Base: 10 (o NA deste feitiço é aumentado se o Narrador julgar que o objeto é um item difícil de ser disfarçado como, por exemplo, uma coroa na testa)
Conjuração: 2 ações
Duração: 1 dia
Maestria: 3
Concentração: Casual
Aumentos: tempo de conjuração, duração, dificuldade do item
Efeito: este feitiço esconde um item designado. Apenas um indivíduo poderá percebê-lo, mas ele não pode empunhá-lo ou usá-lo, sequer pode tocá-lo com as mãos. O conjurador deverá tocar o item e o indivíduo para lançar o feitiço e torna o item imperceptível a outros (incluindo a si mesmo caso não seja o indivíduo em questão).

Castelo de Ar

NA Base: 15
Conjuração: 3 ações
Duração: um número de rodadas igual a 5 + Ar do conjurador
Maestria: 6 (perdida)
Concentração: focalizada
Aumentos: tempo de conjuração, duração, dano, diâmetro (+1q por Aumento)
Efeito: Esta magia manipula um vórtice de ar de 2q de diâmetro a até 10q do conjurador. Alvos que entrarem ou estiverem dentro, tomam 1k1 de dano. Atravessá-lo exige uma rolagem de Força contra NA 25. Sucesso ainda significa tomar 1k1 de dano por entrar. Falha indica ser derrubado pela força do vento.

Qualquer conjurador que deseje mirar uma mágica além do vórtice recebe uma penalidade de -10 às rolagens de conjuração.

Chamado do Vento

NA Base: 10 para voluntários, quíntuplo da Terra do alvo caso contrário
Conjuração: 3 ações
Duração: 4 rodadas
Maestria: 4
Concentração: Casual
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: o conjurador transporta o alvo pelo ar. O alvo só pode se mover lentamente e não tem controle de seus movimentos, o conjurador é quem tem. O alvo pode ser movido um número de centímetros igual a 30 x (Ar do conjurador + Nível de Técnica do conjurador).

Comando da Mente

NA Base: quíntuplo da Vontade do alvo
Conjuração: 1 ação
Duração: 1 comando
Maestria: 6
Concentração: Completa
Aumentos: dificuldade de Percepção (+5 por Aumento)
Efeito: O conjurador deverá olhar nos olhos do alvo deste feitiço para enviar pensamentos de sua própria mente à mente do alvo. O alvo deve fazer uma jogada de Percepção contra a tentativa do conjurador de implantar o pensamento. Falha indica que a magia tem sucesso e o alvo acreditará que teve este ideia por conta própria. Isto permitirá sugestões sutis, mas pensamentos que são muito diferentes das convicções do alvo não são convincentes.

Conhecer a Mente

NA Base: quíntuplo da Vontade do alvo
Conjuração: 3 ações
Duração: 30 segundos
Maestria: 6
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, duração, profundidade do pensamento (Aumentos podem permitir ler a mente mais profundamente)
Efeito: o conjurador que lança este feitiço pode ler os pensamentos e sentir suas emoções. O Narrador pode exigir do alvo uma rolagem de Vontade para que ele não fique atordoado.

Pensamentos superficiais serão aquelas preocupações à situação na que o personagem se encontra, enquanto os pensamentos mais profundos incluirão recordações, convicções, e outras ideias que não são pensadas comumente.

Conhecer as Sombras

NA Base: 5
Conjuração: 4 ações
Duração: 10 rodadas
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração, bônus (o NA para ver o alvo ou atacá-lo com projéteis é aumentado em 5 para cada Aumento declarado)
Efeito: o conjurador molda as sombras e as mescla consigo, fazendo que ele e as sombras sejam uma só. Para usar este feitiço corretamente, deve haver sombras perto do lançador. Este feitiço é inútil em presença de luz solar.

Dádiva Eólica

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: um número de rodadas igual a 10 + Ar do conjurador
Maestria: 3 (perdida)
Concentração: Casual
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: Esta magia torna o alvo invisível, ela pode afetar uma criatura ou um objeto desde que este seja de tamanho até o de uma pessoa. Esta invisibilidade é total (se você atirar água no alvo, ele na realidade se molhará, mas aparentemente ela atravessará e cairá no chão, por exemplo) exceto caso o alvo se mova (o que inclui atacar). Neste caso, é possível ver um borrão que permite discernir o alvo caso se obtenha sucesso numa rolagem de Carisma contra NA 25 (10 se o atacante gastar um Ponto de Vácuo). Não é possível declarar Aumentos quando atacando o alvo desta forma.

Defensor do Além

NA Base: 20, 15 para membros do Kitsu
Conjuração: 4 ações
Duração: um duelo
Maestria: 6 (perdida, disponível ao Leão)
Concentração: Casual
Aumentos: estatísticas (+1 a uma estatística apresentada exceto Força por Aumento)
Efeito: Esta magia altera as estatísticas de um alvo para um duelo. O alvo será considerado possuindo Agilidade, Reflexos e Esgrima 3 e Carisma 4. Quando rolar dano, ele causará 3k2 como se empregassem a rapier com Força 1.

Distrações do Vento

NA Base: 15
Conjuração: 1 ação
Duração: 5 rodadas
Maestria: 4
Concentração: focalizada
Aumentos: duração, penalidade (+5 por Aumento, múltiplos de cinco podem ser direcionados a diferentes alvos, cada penalidade adicional impõe sobre suas conjurações uma penalidade de +10)
Efeito: você penaliza todas as rolagens do alvo em 5.Suas conjurações são penalizadas em 10.

Ecos no Vento

NA Base: 15
Conjuração: 6 ações
Duração: até ser ouvido
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, quantidade de palavras (+10 por Aumento), o feitiço pode ser tornado permanente (dois Aumentos)
Efeito: quando este feitiço é lançado, o conjurador emite um sussurro que permanecerá adormecido durante um tempo. O sussurro despertará quando uma pessoa específica, identificada pelo conjurador na hora de lançar o feitiço, chega na área. Mensagens escondidas deste modo podem ter no máximo de dez palavras. Só a pessoa designada do feitiço ouvirá a mensagem, como se sussurrasse na orelha do alvo. O feitiço termina depois que a mensagem é proferida. O alvo específico poderá ser “qualquer um” em vez de pessoa específica.

Encarando seus Medos

NA Base: 20
Conjuração: 3 ações
Duração: 3 rodadas
Maestria: 5 (magia secreta de Naka Kuro)
Concentração: focalizada
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: faça uma rolagem Disputada de seu maior Anel contra o menor Anel do alvo a cada rodada de duração da magia. Sucesso indica que o alvo recebe Feridas igual à diferença entre as rolagens (alternativamente, você pode abdicar do dano causado para evitar que o alvo gaste Pontos de Vácuo ou declare Aumentos até o fim da duração). Falha indica que a magia acaba.

Espelho Refletor

NA Base: 15
Conjuração: 3 ações
Duração: 5 rodadas
Maestria: 6 (perdida)
Concentração: Casual
Aumentos: tempo de conjuração, duração, quantidade de cópias (+1 por Aumento), alvo maior (se o alvo for maior que um humano, dois Aumentos devem ser declarados)
Efeito: Esta magia cria uma cópia ilusória completamente idêntica a um alvo e que aparece a até 60q dele. Ela se move de maneira idêntica e possui som (incluindo voz) e odor, apesar de não possuir material (qualquer coisa que tentar tocá-la a atravessa revelando sua natureza).

Essência do Ar

NA Base: 15
Conjuração: 3 ações
Duração: 1 minuto
Maestria: 4

Concentração: Completa

Aumentos: tempo de conjuração, duração, concentração (a concentração pode ser facilitada por um nível de concentração por Aumento)

Efeito: Você fica invisível. Se o conjurador entra numa ação cujos resultados são notados (falar, abrir uma porta, apanhar um objeto) qualquer um pode fazer uma jogada de Percepção contra NA igual ao quíntuplo do Ar do conjurador. Sucesso indica que o indivíduo é capaz de ver o conjurador enquanto não tiver sua atenção muito desviada.

Falso Tom

NA Base: 10
Conjuração: 1 ação
Duração: um número de rodadas igual a seu Ar
Maestria: 4 (magia secreta Escorpião)
Concentração: Total
Aumentos: duração

Efeito: você conjura esta magia para que um único alvo ouça um conteúdo completamente diferente daquilo que você está falando.

Favor dos Quatro Ventos

NA Base: 5
Conjuração: 5 ações
Duração: 5 minutos
Maestria: 4 (magia secreta Unicórnio)
Concentração: focalizada
Aumento: tempo de conjuração, duração, alcance

Efeito: esta magia é conjurada para atrair sons. A velocidade do vento e sua direção são fatores importantes para ela podendo variar seu alcance de 1,6 Km ao quíntuplo disto (ventos normais indicam 3 Km de alcance). O conjurador pode selecionar o tipo de som que deseja ouvir, entretanto sons muitos indistintos ou baixos requerem rolagem de Percepção. Esta magia costuma ser usada para espionar generais ou estrategistas ou para saber se há inimigos chegando.

Invocar Ave

NA Base: 15
Conjuração: 5 ações
Duração: um número de dias igual a Terra do conjurador ou até completar a missão
Maestria: 4 (perdida, disponível ao Escorpião)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração

Efeito: Esta magia convoca uma determinada espécie de ave. O Narrador determinará se ela está disponível de acordo com o meio-ambiente e horário. Caso positivo, ela chegará em um número de rodadas igual a 1k1 e se disponibilizará ao conjurador. Este pode fazer um único pedido ao animal que o obedecerá. A tarefa deve ser simples, não pode demorar mais do que a duração da magia e não pode colocar em risco a vida da criatura. Após completá-la, o animal está livre e não atacará o conjurador.

Karma

NA Base: 10
Conjuração: 5 ações
Duração: até a próxima rolagem do alvo
Maestria: 4 (magia secreta Escorpião)
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, número de rolagens afetadas (cada rolagem adicional requer dois Aumentos)

Efeito: todos os dados da próxima rolagem do alvo são considerados 1s.

Lamento de Isora

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: 1 rodada
Maestria: 3 (perdida)
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, duração da queda (+1 rodada sem agir para cada Aumento), alcance (+20q por Aumento)

Efeito: Esta magia atira uma rajada de vento sobre um alvo adjacente (a até 1q) que exige sucesso numa rolagem de Agilidade/Atletismo contra NA 20 ou derruba e empurra. Um alvo derrubado não consegue se levantar em sua próxima ação e deve dedicá-la apenas à tentativa (ele está completamente desorientado).

Local Entre Estrelas

NA Base: 25
Conjuração: 5 ações
Duração: um número de horas igual ao Ar do conjurador
Maestria: 6 (perdida)
Concentração: focalizada
Aumentos: tempo de conjuração, duração

Efeito: Esta magia cria um espaço extradimensional acessível através de porta mágica que aparece a até 2q do conjurador. Ele comporta confortavelmente seis pessoas ou uma quantidade equivalente de objetos inanimados. Ele é imune a efeitos dos elementos e não pode ser adentrado sem permissão do conjurador.

Ataques físicos ou mágicos não podem entrar ou sair do refúgio falhando automaticamente. O conjurador pode selar a entrada do lado de dentro ou do lado de fora evitando que indivíduos entrem ou saiam. Assim que a duração acabar, a área se desfaz e qualquer um que esteja dentro é materializado imediatamente no mundo real no mesmo local onde ela seria posicionada.

Lufada de Vento

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: 8 rodadas
Maestria: 5 (magia secreta Garça)
Concentração: Focalizada
Aumentos: tempo de conjuração, duração (+4 rodadas por Aumento), bônus (+10 ao NA de Acerto por Aumento), deflexão se torna reflexão (um Aumento)

Efeito: Esta magia deflete projéteis. O protegido aumenta seu NA de Acerto por 10.

Medo

NA Base: 15
Conjuração: 2 ações
Duração: um número de rodadas igual ao Nível de Técnica do conjurador
Maestria: 3 (magia secreta Caranguejo)
Concentração: Completa
Aumentos: dificuldade para resistir (+5 ao NA por Aumento)
Efeito: Esta magia afeta qualquer inimigo a distância que o som alcança fazendo com que ele ouça gritos terríveis obrigando-o a rolar Vontade contra a rolagem de conjuração. Falha indica que ele foge aterrorizado (NA 5 + armadura). Sucesso indica que está assustado por uma rodada (em Defesa Total).

Névoas de Ilusão

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: 1 minuto
Maestria: 7
Concentração: focalizada
Aumentos: tempo de conjuração, duração, características da ilusão (o conjurador pode usar aumentos para acrescentar os seguintes efeitos para a ilusão: um Aumento para conceder movimentos lentos, para que faça sons ou para aumentar o tamanho por 50%, dois Aumentos para aumentar o número de ilusões em um, para conceder movimentos complexos ou rápidos ou para permitir que fale), dificuldade de detecção (+5 ao NA para desacreditar por Aumento)
Efeito: usando as sutilezas da luz e das sombras, o conjurador cria uma ilusão muito convincente. A ilusão pode ser tão grande quanto um homem adulto e não pode fazer nenhum som. Qualquer um dentro das imediações da ilusão realiza uma jogada de Carisma contra NA 15 para entender sua verdadeira natureza. A ilusão não pode entrar em contato com qualquer coisa ou estará arruinada.

Olhar na Alma

NA Base: 20
Conjuração: 10 ações
Duração: instantânea
Maestria: 6 (perdida, disponível ao Escorpião)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, informações (+1 Anel e seus Atributos para cada Aumento; Vácuo sempre é o último Anel a ser revelado, quando isto ocorrer, o conjurador também descobre quantos Pontos de Vácuo o alvo possui no momento).
Efeito: O conjurador descobre os valores do maior Anel do alvo e seus Atributos bem como do menor Anel e seus Atributos. Se houverem dois Anéis empatados nestas condições, descobre-se um dos dois aleatoriamente.

O Sorriso do Espelho

NA Base: 15
Conjuração: 10 minutos
Duração: até ser dissipada por aquele que a conjurou ou até que o conjurador morra (o alvo não pode dissipá-la sozinho mesmo morto ele aparentará a ilusão)
Maestria: 7 (magia secreta Kolat)
Concentração: nenhuma
Aumentos: nenhum
Efeito: O alvo assume as características físicas de outra pessoa. Ele aparenta exatamente aquele alguém, rolagens normais de Carisma não podem reconhecer isto. Mesmo familiares próximos serão enganados.

O conjurador deve conhecer o nome completo da pessoa imitada e deve tê-la visto pelo menos uma vez. Esta magia afeta apenas o rosto e as mãos do alvo, nada mais. Cabelos precisarão ser cortados e tingidos se necessário e cicatrizes e marcas de nascença que não fiquem na face ou nas mãos não aparecerão. Agentes do Kolat nunca se despem na presença de outros quando sob este efeito.

Pela Luz de Lorde Lua

NA Base: 5
Conjuração: 2 ações
Duração: 5 ações
Maestria: 2
Concentração: Completa
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: apesar de classificado como uma ilusão, este feitiço, na verdade, permite fazer o oposto: revelar itens ocultos (armadilhas, fundos falsos, etc.) à visão do conjurador. Qualquer coisa escondida que o conjurador normalmente possa ver terá um brilho pálido sobre o item. A natureza exata do item não será revelada, somente que foi escondida. Um item escondido de qualquer visão não será destacado (como uma espada guardada num baú).

Coisas magicamente escondidas (ilusões, etc.) requerem jogada de Percepção/Conhecimento: Conjuração contra NA igual ao quíntuplo da Maestria da magia.

Percorrendo o Caminho

NA Base: 25
Conjuração: 1 hora
Duração: um número de horas igual à soma do Ar do conjurador com seu Rank
Maestria: 6 (perdida)
Concentração: focalizada
Aumentos: duração, alvo adicional (+1 passageiro por Aumento, montarias contam como dois passageiros), duração (aumentando a duração, é possível aumentar o alcance de maneira equivalente)
Efeito: Esta magia abre um portal dimensional entre dois locais permitindo que um número de passageiros viagem entre eles sem dificuldade. Isto não é teleporte, afinal o percurso ainda será percorrido, só que de maneira etérea, dentro de um plano energético, ou seja, ainda se demora o mesmo período que se

demoraria para percorrê-lo, exceto que não há impedimentos no caminho, como oponentes, monstros, montanhas, etc.

A magia se manifesta como um portal para o nada. Assim que o conjurador (o último que o atravessará) entrar nele, sua porta desaparece para o mundo real e um caminho prateado surge em meio ao nada. Ele deve ser percorrido. O tempo ainda é contado, mas os passageiros não o Fogo passar (eles não sentirão necessidades fisiológicas como fome ou sede nem haverá sinais como temperatura, iluminação, etc.; apenas um caminho infinito em meio ao nada). O caminho finda em outro portal que permite voltar ao mundo real, idêntico ao de entrada. Ele desaparecerá assim que for atravessado pelo conjurador novamente.

O conjurador deve poder evocar uma imagem mental do destino, ou seja, deve ser familiarizado com ele. Além disto, locais sem ar (como subterrâneo, subaquático, vulcão, etc.) não podem ser escolhidos. Não é possível enviar objetos para fazer o percurso. Apenas o invocador e aquilo que possa carregar podem fazer o percurso.

O alcance é aquele que puder ser percorrido por um número de horas igual à soma do Ar do conjurador e seu Rank, mas pode ser melhorado mediante Aumentos.

Pérola da Defesa

NA Base: 15
Conjuração: 4 ações
Duração: 1 rodada
Maestria: 1 (magia secreta naga)
Concentração: Casual
Aumentos: duração (+1 rodada para cada dois Aumentos)
Efeito: O alvo adiciona 5 a seu NA de Acerto.

Pérola do Ar

NA Base: 10
Conjuração: 5 ações
Duração: 1 hora
Maestria: 1 (magia secreta naga)
Concentração: focalizada
Aumentos: tempo de conjuração, duração (+10 minutos por Aumento), penalidade (+5 adicional aos NAs por Aumento)
Efeito: O alvo adiciona 5 aos NAs das conjurações feitas sobre ele.

Pérola do Movimento

NA Base: 25
Conjuração: 4 ações
Duração: 1 rodada
Maestria: 1 (magia secreta naga)
Concentração: nenhuma
Aumentos: duração (+1 ação por Aumento)
Efeito: O alvo adiciona seus Reflexos à Iniciativa (além da adição normal)

Portal para o Nada

NA Base: 15
Conjuração: 4 ações (ritual)
Duração: 6
Maestria: 9 (magia secreta Unicórnio)
Concentração: Total
Aumento: tempo de conjuração, duração, área da barreira (+2q ao raio por Aumento), alcance
Efeito: esta magia invoca uma grande barreira que parece um disco branco de 4q de raio. Se for conjurada num corredor inferior a sua área, ela não se estende além do corredor, mas o ocupa totalmente impedindo passagem impedindo que objetos sem portador passem (como projéteis), mas permite que grandes criaturas (pelo menos do tamanho de um pônei) passem por ela normalmente (apesar de que muitos sequer tentarão temendo o que possa vir dela).

Prisão

NA Base: 20
Conjuração: 2 ações
Duração: 5 rodadas
Maestria: 7 (magia secreta Garça)
Concentração: focalizada
Aumentos: duração (+5 rodadas por Aumento), tempo de conjuração, área (+1q por Aumento)
Efeito: Qualquer um a até 3q do centro da magia deve rolar Terra contra o quíntuplo do Ar do conjurador. Sucesso de qualquer um indica que a magia é cancelada. Falha indica que a vítima só pode mover metade do normal, só pode atacar metade das vezes que poderia e reduz sua Iniciativa por 4. Qualquer um que entre na área deve fazer a rolagem.

Quintessência do Ar

NA Base: 5
Conjuração: 1 ação
Duração: 10 ações
Maestria: 5
Concentração: Casual
Aumentos: área de efeito, área (+1 para cada dois Aumentos), duração, efeito bolha (trata-se de uma variante deste feitiço que requer dois Aumentos e gera uma bolha, nenhum som entra ou sai, mas é possível fazer sons dentro da bolha)
Efeito: este feitiço gera silêncio numa área de 1q ao redor do conjurador. Isto arruinará qualquer feitiço que seja lançado de dentro da área do feitiço deste efeito.

Rajada de Ar

NA Base: 15
Conjuração: 2 ações
Duração: 6 ações
Maestria: 4
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, duração, alvo adicional (+1 por Aumento)
Efeito: este feitiço envia uma rajada forte de ar do conjurador a um alvo. Nenhum projétil do alvo apontado ao conjurador será bem sucedido. Faça uma rolagem Disputada do Ar do conjurador contra a Terra do

alvo a cada rodada. Se o conjurador vencer, o alvo é derrubado e só pode se mover se rastejando até 2q por rodada.

Sabedoria trazida pelo Vento

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: 1 rodada
Maestria: 3 (perdida, disponível ao Escorpião)
Concentração: Casual
Aumentos: tempo de conjuração, informação adicional (uma informação para cada Aumento)
Efeito: Esta magia revela ao conjurador algo sobre um alvo ao alcance da visão na forma de uma imagem de um evento do passado. A informação será o valor de um Anel, de um Atributo ou de uma Perícia, uma Vantagem ou uma Desvantagem.

Segredos do Vento

NA Base: 10
Conjuração: 6 ações
Duração: 10 minutos
Maestria: 5
Concentração: Completa
Aumentos: tempo de conjuração, duração (+10 minutos por Aumento), alcance (+160m por Aumento)
Efeito: Você pode escutar em qualquer área do tamanho de uma sala com a qual tenha se familiarizado. A localização designada deve estar a até 160m. Os sons que poderão ser ouvidos serão aqueles que o conjurador poderia ouvir se ele estivesse no centro da localização. Ouvir sussurros ou ruídos distantes do centro pode requerer uma jogada de Percepção pelo conjurador.

Sopro de Osano-Wo

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: 1 rodada
Maestria: 3 (perdida)
Concentração: nenhum
Aumentos: tempo de conjuração, duração, projéteis defletidos (+1 por Aumento)
Efeito: Esta magia torna um alvo a até 2q imune a um projétil.
O conjurador pode usar esta magia em combate massivo para, na rodada que conjurá-la, receber 5 Feridas a menos e um Ponto de Glória a mais.

Teleporte

NA Base: 20
Conjuração: 4 ações
Duração: instantânea
Maestria: 8 (magia secreta Unicórnio)
Concentração: nenhuma
Aumento: alvo adicional, tempo de conjuração, tamanho de objetos teleportados (Aumentos conforme Narrador)
Efeito: esta magia move objetos de um local a outro, um dos locais deve estar a até 2q do conjurador e o outro ao alcance da visão. O objeto teleportado deve ser de tamanho máximo igual a um homem alto. Se desejar, o conjurador pode trocar objetos de lugar em vez de apenas trazer ou enviar um objeto. Neste caso o maior objeto determina quantos Aumentos devem ser feitos.

Toque da Natureza

NA Base: 10
Conjuração: 1 ação
Duração: 1 questão
Maestria: 3
Concentração: Casual
Aumentos: duração, questões (uma adicional por Aumento)
Efeito: este feitiço permite ao alvo fazer uma pergunta a uma criatura e compreender a resposta.

Toque de Benten

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: 1 hora
Maestria: 3
Concentração: Completa
Aumentos: duração, bônus (mantenha um dado adicional por Aumento). O número de Aumentos máximos também é restrito pelo Ar do conjurador
Efeito: O alvo mantém um dado adicional às rolagens Sociais de Carisma.

Torpor do Vento Primordial

NA Base: 15
Conjuração: 1 ação
Duração: 1 hora
Maestria: 4
Concentração: Casual
Aumentos: duração, dificuldade de resistência (+5 ao NA por Aumento)
Efeito: este feitiço adormece magicamente o alvo que falha numa rolagem Simples de Terra contra o quíntuplo do Ar do conjurador. Se sofrer dano ou se alguém se aproximar a menos de 30cm o alvo acorda imediatamente.

Trotando pelas Planícies

NA Base: 5
Conjuração: 10 minutos
Duração: um número de horas igual à soma do Ar do conjurador com sua Perícia Cavalaria
Maestria: 5
Concentração: Total
Aumentos: duração, alvo adicional
Efeito: Esta magia é conjurada sobre uma montaria. Enquanto ela trotar, nem ela nem seu cavaleiro sentirão sede ou fome.

Velocidade do Vento Primordial

NA Base: 15
Conjuração: 4 ações
Duração: 12 ações
Maestria: 6

Concentração: Completa

Aumentos: alvo adicional (um por Aumento, até o máximo igual ao Ar do conjurador), velocidade (+2q por Aumento)

Efeito: o alvo deste feitiço é erguido pelos ventos e pode ser movido depressa pelo ar a uma velocidade igual ao dobro do Ar do conjurador em quadrados sempre a até 9m do solo (numa floresta densa, isto pode ser perigoso, por exemplo).

Ventos Sussurrantes

NA Base: quíntuplo da Inteligência do alvo

Conjuração: 1 ação

Duração: instantânea

Maestria: 3

Concentração: nenhuma

Aumentos: tamanho da mentira (Aumentos podem ser feitos para saber o quão inventado aquilo é)

Efeito: se prosperamente lançado, este feitiço informa ao conjurador se a última coisa que o alvo disse na presença do conjurador era uma mentira. O feitiço contará somente ao conjurador o que o alvo acredita ser verdade.

Visão do Corvo

NA Base: 15

Conjuração: 2 ações

Duração: um número de horas igual a seu Nível de Técnica

Maestria: 4 (magia secreta Raposa)

Concentração: nenhuma

Aumento: tempo de conjuração, alvo adicional (um Aumento por alvo)

Efeito: enquanto sob efeito desta magia, você pode fechar os olhos para enxergar de cima, como se estivesse voando sobre si mesmo.

Vislumbrar Sombra da Alma

NA Base: 20

Conjuração: 3 ações

Duração: um número de rodada igual a 2 + Ar do conjurador

Maestria: 5 (perdida)

Concentração: Casual

Aumentos: tempo de conjuração, duração

Efeito: Esta magia permite acelerar o tempo para determinado indivíduo. Para ele, tudo ao redor se move mais devagar. Ele poderá, a cada rodada, executar cada ação que poderia duas vezes. O alvo deve obter sucesso numa rolagem de Vigor contra NA 10 para não ficar completamente exausto (incapacitado) após a duração do efeito. Após a cena que envolva esta magia, um alvo deve descansar por pelo menos uma hora sentado ou deitado.

Voo da Flecha

NA Base: 15

Conjuração: nenhuma ação (conjurada em resposta a uma flechada)

Duração: instantânea

Maestria: 5 (perdida)

Concentração: Total

Aumentos: nenhum

Efeito: Esta magia permite que uma flecha atirada acerte o alvo automaticamente. O único jeito de se esquivar é sabendo que aquela flechada seria disparada contra você. Neste caso, role Reflexos/Defesa contra NA 25 para obter sucesso. Defesas mágicas também podem funcionar, o conjurador de Voo da Flecha rola Ar contra NA igual ao quíntuplo do Ar do alvo da flecha. Sucesso indica que a flecha ultrapassa barreiras mágicas que ele possa ter.

Esta mágica só pode ser conjurada uma vez diária e após conjurá-la, o conjurador não pode agir nem se mover por duas rodadas.

Voo da Libélula

NA Base: 20

Conjuração: 1 ação

Duração: 5 rodadas

Maestria: 5 (magia secreta Libélula)

Concentração: nenhuma

Aumento: duração, NA de Acerto (+5 para cada Aumento)

Efeito: esta magia faz com que a criatura alvo pareça estar em dois lugares ao mesmo tempo aumentando em 10 seu NA de Acerto.

Yari de Ar

NA Base: 10

Conjuração: 3 ações

Duração: 10 rodadas

Maestria: 4

Concentração: nenhuma

Aumentos: tempo de conjuração, duração, dano (+1k0 ao dano da arma)

Efeito: você conjura uma yari de vento cujo dano é de 3k3 e que pode ser usada com a Perícia Lanças normalmente. A arma desaparece caso você perca a consciência.

Terra

Abraço de Kenro-ji-jin

NA Base: 10

Conjuração: 5 ações

Duração: um número de horas igual à Terra do shugenja, até que o alvo decida sair de dentro da terra ou até que algo poderia causar dano ao alvo

Maestria: 4 (perdida)

Concentração: nenhuma

Aumentos: tempo de conjuração, duração, alvo adicional

Efeito: Esta magia imediatamente imerge o alvo na terra com tudo o que ele possui. A partir de então, o alvo pode se mover livremente no subsolo como se este fosse água e é capaz de enxergar o que ocorre na superfície como se estivesse olhando debaixo d'água. O alvo permanece oculto enquanto pode viajar até grandes distâncias sem empecilhos durante a duração.

Quando a magia acabar, o alvo sai imediatamente da terra em segurança. O alvo é imune a métodos comuns de dano da mesma forma que não pode causar dano a nada. Se algo afeta ou destrói a terra ao redor do alvo, isto o reverte ao estado normal abruptamente.

Aço Imortal

NA Base: 30
Conjuração: 1 hora (ritual)
Duração: permanente
Maestria: 6
Concentração: nenhuma
Aumentos: nenhum
Efeito: Esta magia eleva a rolagem de dano de uma arma metálica por +1k1 permanentemente. Múltiplas conjurações sobre a mesma arma não surtem efeito.

Armadura

NA Base: 20
Conjuração: 3 ações
Duração: um número de rodadas igual ao Nível de Técnica do conjurador somado a sua Terra
Maestria: 4 (magia secreta Caranguejo)
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração
Efeito: Atacantes não pode re-rolar 10s em rolagens de dano contra o alvo.

Aterrar Energia

NA Base: 15
Conjuração: 2 ações
Duração: um número de rodadas igual ao quíntuplo da Terra do conjurador
Maestria: 3 (perdida)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração, raio
Efeito: Esta magia foi criada para anular a conexão de um conjurador com sua magia, trata-se de uma versão mais poderosa de Contra-Mágica. Uma área de raio igual à Terra do conjurador em quadrados é criada, qualquer magia conjurada dentro da área ou que alveje um alvo que esteja dentro dela possui uma chance de falha: o conjurador que tente conjurar tais magias faz uma rolagem Disputada do Anel usado para conjurar aquela magia contra a Terra do conjurador de Aterramento. Sucesso daquele indica que a magia ocorre normalmente. Sucesso deste indica que a magia foi conjurada, mas sua energia foi "aterrada", atraída pela terra e dissipada através desta.

Barreira contra Espíritos

NA Base: 15
Conjuração: 3 ações
Duração: 1 hora
Maestria: 4
Concentração: Total
Aumentos: efeito (aumente em 5 o NA da rolagem do espírito para cada Aumento)
Efeito: Esta magia afasta fantasmas e espíritos. O conjurador desenha um círculo de sal sobre o indivíduo que deseja proteger e então entra num transe fazendo a rolagem de conjuração.

Por uma hora (ou até que o conjurador seja retirado de seu transe, o que ocorrer primeiro), espíritos devem obter sucesso numa rolagem contra o quíntuplo da Vontade do conjurador.

Aposentos podem ser protegidos se for colocado sal sobre cada entrada (janelas, portas ou vão).

Caminho da Terra

NA Base: 10
Conjuração: 4 ações
Duração: um número de rodadas igual ao quíntuplo da Terra do conjurador
Maestria: 4 (perdida, disponível ao Caranguejo)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração (+2 rodadas por Aumento)
Efeito: Esta magia concede Carapaça ao alvo igual a Terra do conjurador.

Castelo de Terra

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: 1 hora
Maestria: 6 (perdida)
Concentração: focalizada
Aumentos: tempo de conjuração, duração (meia hora adicional por Aumento), altura (+1,5 m por Aumento), comprimento (+1q por Aumento), raio (+2q por Aumento)
Efeito: Esta magia cria uma muralha de areia, pedra ou terra (de acordo com o material disponível no local) ao redor do conjurador formando um círculo cujo número de quadrados de raio é igual à Terra do conjurador. Ela surge do chão e derrubará qualquer um que estiver nos quadrados aos quais está destinada a ocupar (exceto se o indivíduo tiver sucesso numa rolagem de Agilidade/Atletismo contra NA 20, neste caso, ele se mantém em cima da muralha). A muralha possui 3 m de altura e 1q de comprimento e fecha o círculo completamente na área sendo imune a qualquer coisa menor que uma arma de cerco. Quando acaba, a muralha vira poeira imediatamente.

Cavalo de Argila

NA Base: 20
Conjuração: 5 ações
Duração: um número de horas igual a 12 + Terra
Maestria: 4 (magia secreta de Naka Kuro)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração, durabilidade da miniatura (-5 ao NA para evitar que a miniatura quebra para cada Aumento)
Efeito: para conjurar esta magia, é necessário uma miniatura de cavalo feita de argila (que pode ser produzida por uma rolagem de Agilidade/Escultura contra NA 10 ou Agilidade contra NA 20). Ao conjurar a

magia, o shugenja dá a estátua a alguém e pede para que a nomeie. A pessoa que deu nome ao Cavalo de Argila será o alvo desta magia.

Enquanto o alvo carregar o cavalo, ele não é afetado por exaustão e não dorme (o que o torna imune a meios mágicos e mundanos de adormecê-lo, cansá-lo ou envenená-lo). Se perder a miniatura, a magia é dissipada. O cansaço vem normalmente quando a magia tem fim.

Cada vez que a magia acaba, há uma chance da miniatura ser quebrada. O alvo deve rolar Terra contra NA 40 para evitar que isto ocorra (cada Aumento declarado durante a produção diminui em 5 o NA desta rolagem, o NA também é reduzido em 10 se a argila tiver sido secada num forno).

Compartilhando a Força de Muitos

NA Base: 15
Conjuração: 3 ações (ritual)
Duração: 10 rodadas
Maestria: 7
Concentração: Completa
Aumentos: tempo de conjuração, duração, bônus (um dado adicional por Aumento, até o máximo igual ao número de conjuradores participantes)
Efeito: O alvo mantém, para todas as rolagens, um dado adicional.

Conjurar Feras

NA Base: 15
Conjuração: 5 ações
Duração: 10 rodadas
Maestria: 3 (perdida, disponível à Fênix)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração, alvo adicional (+1 animal por Aumento)
Efeito: Esta magia conjura animais nativos para executar uma única tarefa para a qual obedecerão no melhor de suas habilidades, exceto que não se colocarão em perigo extremo nem farão sacrifícios deliberados. Quando a duração acabar o feitiço se dissipa e os animais desaparecem. Role na Tabela a seguir para definir que animais foram afetados e quantos:

Resultado (2k2)	Animal	Quantidade
2	Aves	1 a 5 (metade de 1k1)
3	Cabras	1 a 3 (1d3)
4	Cães*	1 a 5 (metade de 1k1)
5	Cavalo*	1
6	Cervos	1 a 4 (1d4)
7	Cobras	1 a 10 (1k1)
8	Gatos*	1 a 10 (1k1)
9	Javalis	1 ou 2
10	Lebres	1 a 10 (1k1)
11	Leopardo	1
12	Linces	1 a 3 (1d3)
13	Lobos	2 a 10 (1k1, re-rolar resultado 1)
14	Macacos	1 a 4 (1d4)
15	Morcegos	2 a 20 (2k2)
16	Passarinhos	3 a 15 (metade de 3k3)
17	Raposas	1 a 5 (metade de 1k1)
18	Ratos	3 a 30 (3k3)
19	Sapos	2 a 20 (2k2)
20 ou superior	Texugos	1 a 5 (metade de 1k1)
* re-rolar caso não esteja em área civilizada		

Coragem dos Sete Trovões

NA Base: 15
Conjuração: 2 ações (ritual)
Duração: 10 ações
Maestria: 7
Concentração: completa
Aumentos: tempo de conjuração, duração, alvo adicional (2 Aumentos por alvo)
Efeito: Para cada conjurador participante deste ritual, um alvo reduz qualquer dano sofrido em três (seis se o inimigo é Maculado) pontos por rodada.

Este feitiço não tem nenhum efeito quando o alvo não rola em Tabelas de Descendências.

Essência da Terra

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: 1 rodada ou até que o alvo deixe o solo (saltando, voando, etc.)
Maestria: 4 (perdida)
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, duração, bônus (+1 a ambos os Atributos para cada dois Aumentos até o máximo de Terra 6; não é possível aumentar além do Vácuo do conjurador)
Efeito: Esta magia imediatamente aumenta os Atributos Vigor e Vontade (e consequentemente Terra) em um por uma rodada.

Além disto, o alvo sempre obtém sucesso em rolagens de Perícias envolvendo Terra, Vontade e Vigor.

Usar esta magia inapropriadamente cria nela instabilidade de forma que, quando conjurá-la novamente, seu efeito se cancelará quando o alvo mais precisar.

Estagnação da Terra

NA Base: 5
Conjuração: 1 ação
Duração: 1 rodada
Maestria: 5
Concentração: focalizada
Aumentos: penalidades (-1 adicional em cada dado por Aumento), duração.
Efeito: É colocado o peso da terra no alvo. Qualquer jogada de dado que envolva movimentação do alvo terá uma penalidade de -1 em cada dado.

Fogos da Forja

NA Base: 5
Conjuração: 1 ação
Duração: permanente

Maestria: 3
Concentração: nenhuma
Aumentos: nenhum
Efeito: este feitiço conserta qualquer item artificial ou pedaço de equipamento para o seu estado original. Se o item possuía propriedades mágicas, elas não são restauradas.

Força do Desejo

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: 3 rodadas
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: redução de Penalidades de Feridas (-1k1 adicional por Aumento)
Efeito: quando lançado, o conjurador escolhe um alvo. O alvo reduz Penalidades de Feridas em -1k1 durante o tempo do feitiço.

Forma de Jade

NA Base: 40
Conjuração: 6 ações
Duração: 20 minutos
Maestria: 6 (magia secreta Caranguejo)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: O corpo do conjurador (e apenas dele) se torna jade. Os efeitos são os seguintes: qualquer conjuração necromântica sobre ele tem seu NA triplicado, imunidade a Mácula, Carapaça 4 (8 contra criaturas Maculadas), dano desarmado básico corpo-a-corpo deixa de ser 0k1 para se tornar um número de dados rolados e mantidos igual à Terra (+2k2 se o alvo for Maculado).

Hoje Não!

NA Base: 5
Conjuração: 3 ações
Duração: um número de rodadas igual Vácuo do alvo
Maestria: 6 (magia secreta Unicórnio)
Concentração: nenhuma
Aumento: tempo de conjuração, duração
Efeito: esta magia é aprendida a um indivíduo específico. Para conjurá-la a outro indivíduo, ela deve ser aprendida novamente usando o novo voluntário.

Quando conjurada, o alvo adiciona um número de dados rolados e mantidos igual à própria Vácuo a todas as rolagens de Perícia e de dano além de adicionar Vácuo à Iniciativa. Ao final da duração, o alvo morre.

Invocando os Elementos

NA Base: 10
Conjuração: 1 ação (ritual)
Duração: 8 rodadas
Maestria: 4
Concentração: casual
Aumentos: área (+10m² por Aumento), duração
Efeito: Este feitiço cria ervas daninhas cobrindo uma área de 10m² de terra que dificulta movimento. Qualquer um nesta área tem que fazer uma rolagem de Agilidade contra NA igual a NA de conjuração para cada ação que for executar.

O pânico tomará conta de seres que não possuam inteligência.

Mão Inexorável do Tempo

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: permanente
Maestria: 4 (perdida)
Concentração: nenhuma
Aumentos: nenhum
Efeito: Esta magia corrói e apodrece um objeto até inutilizá-lo. Qualquer coisa produzida através de metal, pedra e madeira (o que inclui papel) pode ser afetado desde que não seja maior que 0,3 m³. Armas serão corroídas, pilares serão incapazes de suportar qualquer peso, papel se tornará ilegível, qualquer objeto se despedaçará se não for segurado com delicadeza.

Mãos de Jurojin

NA Base: variável
Conjuração: 10 ações
Duração: instantânea
Maestria: 3
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, cura (cada Aumento reduz em cinco o NA para neutralizar a doença)
Efeito: este feitiço permite ao conjurador curar doenças e venenos que atinjam o alvo tocando-o.

Muralha de Pedra

NA Base: 15
Conjuração: 2 ações
Duração: um número de rodadas igual ao Nível de Técnica do conjurador
Maestria: 3 (magia secreta Caranguejo)
Concentração: Total
Aumentos: tempo de conjuração, duração, altura (+1,5 por Aumento)
Efeito: Invoca uma muralha cuja altura em metros iguala o triplo de seu Nível de Técnica. A quantidade de Feridas que a muralha possui é igual a 10 x sua Terra.

O Golpe das Raízes

NA Base: quíntuplo da Terra do alvo
Conjuração: 2 ações
Duração: 10 rodadas
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: duração, tempo de conjuração.
Efeito: o alvo deste feitiço considera sua Terra menor em um para rolagens de Terra.

O Golpe de Jade

NA Base: 10

Conjuração: 1 ação
Duração: instantânea
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: dano, alvo adicional (um por Aumento)
Efeito: este feitiço só afeta alvos Maculados causando 3k3 de dano em um alvo.

Passos Ocultos

NA Base: 15
Conjuração: 4 ações
Duração: instantânea
Maestria: 4 (magia secreta Raposa)
Concentração: nenhuma
Aumento: área (+1m² por Aumento), tempo de conjuração
Efeito: você apaga as evidências de que alguém passou na área de 3m² não deixando sinais.

Prisão de Madeira

NA Base: 25
Conjuração: 4 ações
Duração: permanente
Maestria: 6 (perdida)
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração
Efeito: Este feitiço transforma o alvo numa versão de madeira de si mesmo. Qualquer objeto (exceto jade, cristal e mágico) que carregue é transformado com ele.

A transformação é física, mas não mental. As vítimas estão totalmente conscientes de sua condição e a frustração é uma sensação ardente entre elas devido à total incapacidade de se mover ou de falar. A expressão da vítima no momento da transformação ainda pode ser reconhecida quando se olha para a árvore, entretanto nem sempre é capaz de se reconhecer a verdade por trás dela, muitos apenas acharão que se trata de uma fatalidade da natureza a similaridade.

A magia cessa o envelhecimento do alvo condenando-o a esperar que seja destruído ou libertado. Para ser libertado, um conjurador que conheça esta magia precisa conjurá-la empregando NA Base igual ao quíntuplo da Terra daquele que aprisionou a vítima. Uma vítima que foi libertada se torna imune por uma semana aos efeitos desta magia e aumenta em 5 o NA dela para sempre (este efeito é cumulativo caso ela seja alvo mais de uma vez).

Proteção Benevolente de Shinsei

NA Base: 20
Conjuração: 3 ações (ritual)
Duração: amanhecer
Maestria: 7
Concentração: nenhuma
Aumento: área (+3q por Aumento)
Efeito: você protege uma área de 6q a partir de você impedindo que qualquer criatura entre a menos que os conjuradores falhem na seguinte rolagem: Vácuo do conjurador central do ritual/soma dos Ranks de todos os conjuradores contra o quíntuplo da Vontade dela.

O alcance do feitiço é aumentado em dez vezes se lançado dentro de um templo. Nestas condições, considere a Vácuo do conjurador central maior em 3.

Proteção contra Demônios

NA Base: 20 se souber o nome do demônio (caso ele tenha), 30 caso contrário
Conjuração: Variável (ritual)
Duração: instantânea
Maestria: 7 (perdida)
Concentração: Total
Aumentos: forçar re-rolagens (cada Aumento pode forçar o demônio a re-rolar uma vez durante o efeito)
Efeito: Este ritual permite banir um demônio do plano material. O demônio deve estar ao alcance da vista durante toda a conjuração. Quando vários conjuradores participam, eles devem circular o demônio para que este fique entre eles. Quando começa o efeito, um raio verde atinge o demônio e o contorna retirando sua forma sendo o processo extremamente doloroso ao demônio.

A cada rodada a partir de então, o demônio fará um rolagem Disputada de Vontade contra a soma das Vontades dos participantes do ritual. Cada falha indica que ele perde 1 de cada Anel (e Atributos). Quando um Anel chegar a zero, seu elo com o mundo mortal finda e ele desaparece, ele é enviado de volta de onde foi invocado. Se ele vencer três rolagens Disputadas em sequência, ele consegue se libertar da magia findando seu efeito completamente. Se a magia for quebrada as estatísticas do demônio voltam ao normal.

Não se sabe se esta magia funciona contra Lordes Demônios, mas se acredita que eles são poderosos o suficiente para se libertarem dela.

Qualquer demônio banido através deste efeito passará seus momentos planejando terrível vingança. Assim que for invocado novamente, ele procurará executá-la.

Proteção dos Elementos

NA Base: 5
Conjuração: 2 ações
Duração: 4 rodadas
Maestria: 2
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração, proteção (+5 adicional por Aumento)
Efeito: este feitiço protege o alvo de feitiços aumentando em 5 o NA de conjuração sobre ele.

Punho da Terra

NA Base: 25
Conjuração: 2 ações (ritual)
Duração: 10 rodadas
Maestria: 7 (perdida)
Concentração: Casual
Aumentos: tempo de conjuração, duração (mais ou menos uma rodada por Aumento)

Efeito: Esta poderosa magia abre um profundo abismo no chão. Ele possui 2q de largura e um número de quadrados de comprimento igual ao dobro da Terra do conjurador. Aqueles na borda devem fazer uma rolagem de Agilidade/Atletismo contra NA 15 para evitar cair nele, isto aumenta para 25 para qualquer um que estava no local aonde designado a aparecer a fissura.

Quando a duração acaba, a fissura fecha como se nunca tivesse estado ali. Ninguém sabe exatamente o que acontece com aqueles que caem no abismo, mas é certo que eles jamais serão vistos novamente.

Purificação

NA Base: 10 + Mácula do alvo multiplicada por 10

Conjuração: 1 hora (ritual)

Duração: instantânea

Maestria: 8

Concentração: Total

Aumentos: número de pontos de Mácula destruídos (1 ponto por Aumento)

Efeito: este ritual reduz do alvo um número de pontos de Mácula igual ao número de participantes no ritual (mas que não retira o último ponto de Mácula), entretanto cada conjurador recebe um ponto de Mácula.

Selar Oni

NA Base: 20 + o quíntuplo da Mácula do alvo

Conjuração: 3 dias (ritual)

Duração: até que as algemas sejam retiradas

Maestria: 5 (magia secreta Caranguejo)

Concentração: Total

Aumentos: nenhum

Efeito: Esta magia pode imobilizar qualquer criatura Maculada. Ela requer muita preparação. Primeiro: o conjurador deve aprender o nome verdadeiro da criatura. Segundo: Ele deve escrevê-lo em algemas. Terceiro: ele deve algemar a criatura com estas algemas, o que finalmente a imobiliza completamente. A rolagem de conjuração deve ser feita três vezes, uma em cada etapa.

Sussurros da Terra

NA Base: 20

Conjuração: 10 ações

Duração: um número de horas igual à Terra do alvo

Maestria: 5 (perdida, disponível ao Dragão e aos Imperiais)

Concentração: Total

Aumentos: tempo de conjuração, duração

Efeito: Esta magia sinaliza luminosamente o trajeto de um indivíduo permitindo ser percorrido sem problemas. Cada pegada, cada galho quebrado, cada pequena evidência é iluminada. Centenas de criminosos já foram capturados através dela mesmo tendo ocultado seu percurso com primor. A magia funciona independente do clima ou do terreno, entretanto ela precisa de uma conexão material com o alvo: uma peça de roupa, uma mecha de cabelo ou algumas gotas de sangue. A magia dura horas e pode ser conjurada novamente com o mesmo componente disponível.

Tempestade de Pedra

NA Base: 20

Conjuração: 3 ações

Duração: 1 rodada

Maestria: 5 (perdida, disponível à Fênix)

Concentração: Total

Aumentos: tempo de conjuração, alcance (+2q por Aumento), alvo adicional (+1 por Aumento), dano adicional, NA para evasão (+5 ao NA por Aumento)

Efeito: Esta magia atira pedras sobre um alvo a até um número de quadrados igual ao dobro da Terra do conjurador causando 3k3 Feridas. O alvo pode evadir das pedras através de uma rolagem de Agilidade/Atletismo contra NA 20.

Terremoto

NA Base: 15

Conjuração: 5 ações

Duração: 5 rodadas (ver abaixo)

Maestria: 3

Concentração: Total

Aumentos: área (+10m por Aumento), tempo de conjuração, duração, penalidades (-1 adicional em cada dado por Aumento)

Efeito: o conjurador invoca as forças destrutivas da Terra e faz o solo tremer e rolar. Todas as ações recebem uma penalidade de -2 em cada dado enquanto este feitiço durar. Também, personagens dentro do alcance do Terremoto estarão sujeitos a ataques de objetos e outros perigos. O terremoto afeta tudo dentro de 50m do centro, um ponto que o conjurador possa ver claramente.

Tetsubo da Terra

NA Base: 10

Conjuração: 3 ações

Duração: 10 rodadas

Maestria: 3

Concentração: nenhuma

Aumentos: tempo de conjuração, duração, dano (+1k0 ao dano da arma)

Efeito: esta magia transforma qualquer pequeno objeto metálico numa tetsubo de rocha cujo dano é de 3k3 e que pode ser usada com a Perícia Tetsubo normalmente. A arma volta a ser o que era caso você perca a consciência.

Tumba de Jade

NA Base: quíntuplo da Terra do alvo

Conjuração: 3 ações

Duração: um número de rodadas igual a Terra do conjurador (já reduzida)

Maestria: 6

Concentração: nenhuma

Aumentos: tempo de conjuração, dano

Efeito: esta magia só pode ser conjurada num alvo Maculado. A pele do alvo vira pedra e ele não pode

se mover. A cada rodada, ele faz uma rolagem Disputada da Terra dele contra sua Terra/Nível de Técnica. Cada falha indica 2k2 de dano.

Enquanto este feitiço durar, o conjurador considera sua Terra menor em um para todos os fins.

Maho

Animar os Mortos

NA Base: 20
Conjuração: 10 ações
Duração: 1 mês
Maestria: 5
Concentração: nenhuma
Aumentos: alvos adicionais (um por Aumento), duração, tempo de conjuração

Efeito: Conjurada sobre cadáveres de seres conscientes, esta magia anima aquele corpo como um morto-vivo. Se ele apodrece a mais de uma semana, ele retorna como um esqueleto, caso contrário, como um zumbi. Estas criaturas costumam ser lentas e fracas, mas servem ao conjurador com suas capacidades.

Augúrio Sombrio

NA Base: 15
Conjuração: 3 ações
Duração: 1 ação
Maestria: 4
Concentração: Completa
Aumentos: questões adicionais (uma por Aumento)

Efeito: Esta magia permite ao conjurador perguntar algo ao Narrador, que deve responder com "Sim" ou "Não". Cada questão concede 8 pontos de Mácula.

Banir Demônio

NA Base: 15
Conjuração: 5 ações
Duração: instantânea
Maestria: 5
Concentração: Completa
Aumentos: tempo de conjuração

Efeito: Esta magia bane um demônio invocado pelo próprio conjurador de volta de onde ele veio, mesmo que ele não possua o pergaminho. Se o demônio ainda estiver atado a uma pessoa através de seu nome, a pessoa está livre.

Corrupção da Terra

NA Base: 15
Conjuração: 3 ações
Duração: 4 ações
Maestria: 8
Concentração: Total
Aumentos: duração, área (+1q de raio a partir do quadrado do alvo para cada dois Aumentos), tempo de conjuração

Efeito: A areia sob o alvo começa a engoli-lo por 30cm por ação. Fugir exige sucesso numa rolagem de Terra contra NA 15 e de Água contra NA 10. Perda da concentração liberta os alvos.

Dança da Morte

NA Base: quíntuplo do custo da Vantagem
Conjuração: 1 hora
Duração: Permanente
Maestria: 8
Concentração: Total
Aumentos: nenhum

Efeito: O conjurador faz duas rolagens para conjurar esta magia: a de conjuração e uma de Carisma/Performance: Dança contra o mesmo NA. Sucesso indica que ele permanentemente recebe uma Vantagem física ou mental que se concentre apenas nele (como Beleza Perigosa ou Resistência à Magia, mas não Laço Kármico ou Posição Social). Falha indica que ele recebe um número de dados rolados e mantidos de Feridas igual ao custo da Vantagem intendida. A magia pode ter outro alvo desde que voluntário, a Mácula acumulada é dividida entre o conjurador e ele.

Uma variante da magia permite conceder uma Desvantagem a um alvo a até 1,6 Km desde que o conjurador possua um pertence pessoal da vítima.

Dom da Fé

NA Base: quíntuplo da Maestria da magia
Conjuração: 1 hora
Duração: Até que o recipiente seja aberto
Maestria: 6
Concentração: Total
Aumentos: conforme os Aumentos disponibilizados pela magia guardada

Efeito: Esta magia permite reservar outra numa caixa até que esta seja aberta. Neste momento a magia guardada é ativada sobre aquele que abriu o recipiente. É necessário conhecer a magia que será guardada e haverá uma rolagem de conjuração para ela no momento que a caixa for aberta feita com as estatísticas do conjurador, apesar de não poder haver alteração (através de Aumentos) neste momento. Esta magia tem duração teoricamente infinita.

Flagelo da Verdade

NA Base: quíntuplo do Ar do alvo
Conjuração: 4 ações
Duração: 1 hora
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: duração (+10 minutos por Aumento), tempo de conjuração, alvo adicional (dois Aumentos por alvo adicional)

Efeito: Esta magia força o alvo a dizer exatamente o que está pensando. Pela duração da magia o alvo narrará cada pensamento, seja ele sobre uma pequena dor, suas fantasias eróticas com personagens no local ou de sua memória, aquela vontade de ofender que sempre foi contida ou a lembrança de um trauma.

Invocar Espíritos do Pântano

NA Base: 10
Conjuração: 2 ações
Duração: 25 ações
Maestria: 7
Concentração: Nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, número de espíritos (+1 por Aumento, entretanto cada espírito adicional aumenta o tempo de conjuração em uma ação)
Efeito: Esta magia deve ser conjurada próxima a um corpo de água parada. Ela chama um servo do pântano ao shugenja, um espírito humanoide azul-esverdeado que parece ser feito de argila encontrada nas profundezas de pântanos.

As estatísticas do espírito do pântano, uma criatura das Terras Sombras, são: Terra 1; Fogo 2; Ar 1; Água 3; rolagem de ataque 3k2; rolagem de dano 3k2; NA de Acerto 10; Feridas por Nível 4 para -1k1, 10 para Morto.

Invocar Revenante

NA Base: 20
Conjuração: 5 ações
Duração: 1 hora
Maestria: 7
Concentração: Nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração
Efeito: Esta magia cria um campeão morto-vivo obediente. O conjurador pode torná-lo permanente reduzindo sua Terra em 1 (Vigor e Vontade junto).

As estatísticas dele são: Terra 5; Fogo 4; Ar 2; Água 2; rolagem de ataque 6k4; rolagem de dano 5k5 + dano da arma; NA de Acerto 20 (armadura leve); Feridas por Nível 15 para -1k1, 30 para -2k2, 45 para -3k3, 60 para -4k4, 75 para Morto; Medo 3.

Invocar Demônio

NA Base: 20
Conjuração: 10 ações (ritual)
Duração: Ver abaixo
Maestria: 5
Concentração: Completa
Aumentos: tempo de conjuração
Efeito: Esta magia chama um oni das profundezas do reino de Fu Leng.. Além do sacrifício de sangue, é necessário o sacrifício de um nome segundo o procedimento descrito a seguir:

Primeiro o conjurador faz um círculo de ossos; em sequência, posiciona um pergaminho no centro do círculo no qual está escrito o nome de um homem ou de uma mulher vivos (se a pessoa não coopera com o ritual, o shugenja deve fazer uma rolagem Disputada de Vácuo/Nível de Técnica contra o Vácuo do alvo, falha indica que o NA Base da magia aumenta para 30) que pode ser o do conjurador; finalmente, o conjurador encanta o nome do oni conforme derrama o sangue do dono do nome sobre o pergaminho dentro do círculo.

Se executado apropriadamente esta cerimônia invoca um demônio que está atado ao nome escrito no pergaminho. O mortal se torna ligado ao demônio também. Conforme o tempo passar o demônio sugará a vida do mortal fazendo com que empalideça e perca força (em termos de jogo, o mortal receberá um ponto de Mácula de acordo com a seguinte taxa e ignorando jade possuída: a cada 36 horas se a pessoa possui Terra 1; semanalmente se a pessoa possui Terra 2; a cada duas semanas se a pessoa possui Terra 3; mensalmente se a pessoa possui Terra 4; bimestralmente noutros casos).

Assim que é invocado, o demônio pode tomar duas atitudes: tentar se libertar (o que exige sucesso numa rolagem de Vontade do demônio contra Vontade/Mácula do conjurador. Sucesso indica que ele agora é livre) ou oferecer um acordo (alguns demônios são bastante poderosos, o suficiente para convencer qualquer um a aceitar, outros não; caso o conjurador não aceite, ele tentará se libertar).

Um demônio que resolveu ceder ou que falhou em se libertar é obrigado a obedecer aquele que possuir o pergaminho que possui seu nome escrito. O demônio obedecerá com o máximo de suas capacidades, incluindo se destruir, caso seja a ordem. A destruição do pergaminho significa destruição do demônio. Se o dono original do nome for dominado pela Mácula (se ele possuir Mácula superior a seu maior Anel), o demônio dá origem a um Lorde Demônio, ou seja, um demônio nomeado.

Invocar Garegosu no Bakemono

NA Base: 15
Conjuração: 5 ações
Duração: até o amanhecer
Maestria: 9
Concentração: Nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração
Efeito: Esta magia permite conjurar um horror de tentáculos conhecido como Garegosu no Bakemono que obedece o shugenja e luta por ele. O shugenja não tem medo dele.

As suas estatísticas são Terra 3; Fogo 3; Ar 2; Água 4; rolagem de ataque 4k3; rolagem de dano 5k5 adicionando Terra em dados rolados e mantidos; NA de Acerto 25 (equivalente a armadura pesada); Feridas por Nível 9 para -1k1, 20 para -2k2, 35 para Morto; cada vez que mata uma criatura, Garegosu no Bakemono consome seu corpo e adiciona a Terra da refeição à sua própria Terra aumentando seu dano e suas Feridas; Medo: Garegosu no Bakemono é uma criatura horrenda semelhante a um polvo canceroso do tamanho de um elefante, qualquer um que vê-lo pela primeira vez deve fazer uma rolagem de Vontade contra NA 15 ou fugir, presenciá-lo se alimentar de alguém requer outra rolagem de Vontade, mas aumenta seu NA para 20.

Maldição

NA Base: 10
Conjuração: 5 ações
Duração: Enquanto o conjurador portar a parte do corpo do alvo (que não apodrece)
Maestria: 5
Concentração: Completa
Aumentos: nenhum

Efeito: Para conjurar esta magia é necessário portar uma parte do corpo do alvo (uma gota de sangue, um fio de cabelo ou uma unha já servem).

Exemplos de maldições: incapacidade de sonhar, incapacidade de dormir, o personagem possuir um Atributo muito superior, entretanto ao custo de sugar a energia de todos aqueles a seu redor, etc.

Mortífero Carisma

NA Base: 10
Conjuração: 3 ações
Duração: um número de horas igual à Mácula
Maestria: 5
Concentração: nenhuma
Aumentos: duração (meia hora adicional por Aumento), tempo de conjuração

Efeito: O conjurador pode rolar um número de dados adicionais em rolagens Sociais igual à Mácula. Personagens com Honra superior à Mácula do conjurador podem rolar Honra contra NA igual ao quíntuplo da Mácula do conjurador. Sucesso indica que eles não só não são afetados (ignorando o bônus do conjurador), mas que o conjurador deve manter um dado a menos em rolagens Sociais contra eles para sempre.

Paraíso Injusto

NA Base: quíntuplo da Honra do alvo
Conjuração: 5 rodadas
Duração: um número de horas igual à Mácula
Maestria: 4
Concentração: nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração (+10 minutos por Aumento), alvo adicional

Efeito: Esta magia permite escolher um alvo. Contra ele, um Atributo mental do conjurador é considerado maior por um número igual a Honra do alvo.

Proteção da Fé

NA Base: 20
Conjuração: 1 hora (ritual)
Duração: dois dias
Maestria: 7
Concentração: nenhuma
Aumentos: área (+1q por Aumento)

Efeito: Esta magia cria uma esfera de diâmetro igual a 6q por participante do ritual. Se alguém que não foi um dos conjuradores entrar na área, ele fica cheio de uma sensação de paz e relaxamento. Em termos de jogo, ele perde um dado rolado às rolagens baseadas em Reflexos e Percepção.

A duração padrão é dois dias, entretanto qualquer um que entre novamente na área ainda sobre efeito da magia estenderá a duração a quatro dias e perderá dois dados rolados para aqueles fins durante este novo período. Três exposições à magia estendem a seis dias e a -3k0 e assim por diante.

Pessoas expostas constantemente prestam pouquíssima atenção a qualquer coisa. Aqueles que foram expostos dez vezes mais que sua Percepção se tornam abobalhados sendo facilmente manipuláveis a aceitar qualquer sugestão.

Tentativas de sentir a Mácula desta magia exige o dobro do teste normal.

Proteção da Nona Criança

NA Base: 10 (substitua Terra por Fogo na rolagem de conjuração)
Conjuração: 5 ações (ritual)
Duração: 1 dia, +1 ano por pessoa sacrificada durante o ritual
Maestria: 6
Concentração: Nenhuma
Aumentos: duração, dano, área

Efeito: A magia toma a forma de fogo azulado num raio de 6q por conjurador participante do ritual. O fogo causa dano em dados rolados e mantidos igual à maior Mácula dentre todos os conjuradores.

A magia é ativada por oponentes hostis e pode ser sobrepujada se estes tentarem atravessar a área enquanto estiverem sem armas, armaduras e pensamentos agressivos. Manter sua mente límpida o suficiente para tanto requer uma rolagem de Vácuo/Meditação contra NA igual ao quíntuplo da Mácula do conjurador.

Roubar Alma

NA Base: 15
Conjuração: 2 ações (ritual)
Duração: 8 ações
Maestria: 8
Concentração: Completa
Aumentos: tempo de conjuração, duração

Efeito: O alvo perde um de cada Anel (e consequentemente de seus Atributos) para cada conjurador que participar deste ritual. Nenhum Anel pode ser reduzido abaixo de 1 desta forma.

Sangue da Meia-Noite

NA Base: 10 para voluntário, quíntuplo da Terra do alvo para involuntário
Conjuração: 1 ação
Duração: 8 rodadas
Maestria: 4
Concentração: Casual
Aumentos: alvos adicionais (um por Aumento), duração

Efeito: Esta magia imbui uma sede de sangue no(s) alvo(s) aumentando o valor de cada dado rolado em rolagens de ataque e de dano dele em 4, entretanto ele deve passar uma rodada após matar um inimigo sugando seu sangue. Cada inimigo morto dentro da duração aumenta seu período em duas rodadas. O alvo faz um Teste de Honra contra o quíntuplo do número de inimigos mortos ou perde um ponto de Honra. O alvo está ciente de suas ações, mas não consegue se controlar, ele atacará aliados e inimigos sem discrição.

Sem Ar Puro

NA Base: quíntuplo da Terra do alvo (substitua Terra por Ar na rolagem de conjuração)
Conjuração: 2 ações
Duração: instantânea
Maestria: 5
Concentração: Nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, dano
Efeito: A magia intende explodir o alvo internamente causando ruptura de órgãos. O dano é igual à Mácula do conjurador em dados rolados e mantidos. A dor é tão intensa que penaliza o alvo em 10 a qualquer rolagem até que seja curado magicamente.

Além dos efeitos descritos, o alvo deve rolar Terra contra NA 25 ou receber um ponto de Mácula.

Sonhos Pecaminosos

NA Base: quíntuplo do Carisma do alvo
Conjuração: 5 rodadas
Duração: 1 hora
Maestria: 4
Concentração: Total
Aumentos: duração, intensidade, efeito (um Aumento Gratuito adicional por Aumento)
Efeito: O conjurador envia uma imagem de si mesmo aos sonhos do alvo criando fantasias prazerosas e acordando seu tesão. O conjurador recebe um Aumento Gratuito à próxima rolagem de Enganar (sedução) feita contra o alvo e metade disto a todas as rolagens Sociais contra ele. É possível conjurar esta magia no alvo várias noites seguidas uma vez por noite para acumular estes Aumentos Gratuitos até o máximo do Carisma do conjurador.

Indivíduos sob efeito desta magia costumam andar e falar enquanto dormem, o que pode ser estranho a outros que convivem com ele.

Toque da Morte

NA Base: 20
Conjuração: 2 ações
Duração: instantânea
Maestria: 5
Concentração: Nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração, duração, alcance (+1q para cada 2 Aumentos)
Efeito: Um alvo a até 2q imediatamente envelhece recebendo a energia da morte. A magia causa 7k7 de dano e ainda tem efeitos permanentes sobre a aparência do indivíduo.

Tumba de Terra

NA Base: quíntuplo do Ar do alvo
Conjuração: 3 ações
Duração: Variável
Maestria: 6
Concentração: Nenhuma
Aumentos: tempo de conjuração
Efeito: A cada rodada a partir do término da conjuração, o alvo deve fazer uma rolagem Disputada de Ar contra a Terra do conjurador. Sucesso indica término da magia. Falha indica recebimento de 2k2 Feridas. O alvo é progressivamente transformado em pedra conforme toma dano e morte por este efeito significa petrificação. Um alvo que se libertou do efeito obtendo sucesso na rolagem Disputada não consegue recuperar o dano tomado nem magicamente por 1k1 dias, período que a pedra quebra e depois esfarela.

Além dos efeitos descritos, o alvo deve rolar Terra contra NA 30 ou receber um ponto de Mácula.

Kiho

Agarrar o Dragão da Terra

Tipo: Aiki
Elemento: Terra
Maestria: 4
Efeito: enquanto sob este efeito, você não pode perder sua consciência exceto por Penalidades de Feridas. Além disto, reduza o número de dados perdidos devido a Penalidades de Feridas por seu Rank. Você não é capaz de falar nem pode perder contato com o solo; descumprimento destas regras significa fim do efeito.

Ai Uchi

Tipo: Aiki
Elemento: Fogo
Maestria: 3
Efeito: a qualquer momento, você pode declarar que reduz seu NA de Acerto a 5 + armadura. Assim que for acertado, você pode declarar que contra-ataca o oponente que o acertou acertando sua rolagem de ataque automaticamente e antes do dano ser rolado. Resolva seu ataque recebendo um número de Aumentos Gratuitos igual ao número de Aumentos declarados pelo oponente. Aplique as Feridas causadas pelo oponente e aquelas recebidas por ele simultaneamente.

É possível fazer um número de contra-ataques através deste efeito por rodada igual à metade de seu Fogo (arredondando para baixo) e apenas uma vez por ataque.

Andar Através das Montanhas

Tipo: Zanshin
Elemento: Terra
Maestria: 7
Efeito: você pode atravessar terra sem problemas por um número de minutos igual à sua Terra. Você respira areia, metal, terra e pedra e se move através destes materiais, mas, infelizmente, não enxerga através deles.

Apodrecer a Montanha

Tipo: Zanshin
Elemento: Terra
Maestria: 6
Efeito: Ao ativar este efeito (uma ação e uma rolagem de Terra contra NA 25), você obriga qualquer um que deseje movê-lo forçadamente a fazer sua rolagem contra 15 x sua Terra.

Você pode fazer um número de ataques corpo-a-corpo por rodada igual à metade de sua Terra

(arredondando para cima), mas não pode se mover nem declarar Ataque Total ou Defesa Total.

Ataque da Estrela Cadente

Tipo: Mushin
Elemento: Fogo
Maestria: 4
Efeito: o monge faz uma rolagem Disputada de Fogo contra seu oponente. Sucesso indica que este está cego por um número de rodadas igual ao Fogo do ativador (+20 ao NA de qualquer rolagem dependente de visão, pode se ferir facilmente, apenas metade dos Reflexos se aplicam ao NA de Acerto).

A Verdade no Vento

Tipo: Aiki
Elemento: Ar
Maestria: 4, 3 para Escorpião
Efeito: qualquer tentativa de mentir para você é penalizada pelo quíntuplo de seu Ar. Além disto, você tem direito a uma segunda chance caso o indivíduo obtenha sucesso em mentir para você. Ela é feita através de uma rolagem Disputada de Ar e do gasto de um Ponto de Vácuo. Sucesso indica descoberta.

Receba -3k0 às rolagens de Perícias que não sejam Sociais.

Caminho da Terra

Tipo: Mushin
Elemento: Terra
Maestria: 4
Efeito: Ao acertar um ataque desarmado para o qual declarou dois Aumentos para ativar este efeito, todas as rolagens de ataque do alvo são reduzidas à metade arredondando para baixo.

Alternativamente você pode declarar quatro Aumentos no seu ataque desarmado para impossibilitar o alvo de atacar completamente.

O alvo pode tentar se libertar a cada rodada através de uma rolagem Disputada de Terra contra você. Sucesso dele indica fim do efeito.

Você não pode fazer nenhuma ação (nem se mover) enquanto mantiver o efeito e seu NA de Acerto é reduzido a 5 + armadura, entretanto o alvo recebe Terra/Rank de dano a cada rodada.

Caminho do Salgueiro

Tipo: Kármico
Elemento: Ar
Maestria: 3, 2 para Garça
Efeito: enquanto em Defesa Total, você pode interromper ataques de oponentes em Ataque Total fazendo uma rolagem de Ar/Jiujutsu contra a rolagem de ataque do alvo. Sucesso indica que ele é arremessado um número de quadrados igual à metade de seu Ar numa direção determinada por você (isto inflige dano desarmado, e dano de queda se aplicável, além de derrubar).

Canalizar o Dragão do Fogo

Tipo: Aiki
Elemento: Fogo
Maestria: 3
Efeito: qualquer dano que seria causado por fogo (e calor) e gelo (e frio) cujos dados rolados resultaram em número inferiores ao Fogo do monge são descartados.

Você deve se concentrar muito para manter este efeito podendo falar sentenças contendo apenas uma palavra cada e recebe +10 ao NA de qualquer rolagem baseada em Percepção.

Cavalgar o Dragão da Água

Tipo: Aiki
Elemento: Água
Maestria: 5
Efeito: receba regeneração de um número de Feridas igual a sua Água por minuto. Infelizmente todas as suas rolagens de dano feitas por você mantêm os menores dados.

Congelar a Corrente Sanguínea

Tipo: Mushin
Elemento: Água
Maestria: 3
Efeito: o ataque desarmado de ativação não causa dano, mas permite uma rolagem Disputada de Água contra o alvo. Sucesso indica que o alvo está paralisado por um número de rodadas igual a seu Rank. A cada rodada o alvo tem direito a uma tentativa de se libertar repetindo a mesma rolagem Disputada, mas cada tentativa consome um Ponto de Vácuo.

Coração de Pedra

Tipo: Kármico
Elemento: Terra
Maestria: 3
Efeito: você pode gastar um Ponto de Vácuo para reduzir a 10 todos os dados que explodiram numa rolagem de dano.

Dança das Chamas

Tipo: Mushin
Elemento: Fogo
Maestria: 5
Efeito: este efeito pode ser ativado através de uma arma ou de ataque desarmado. Ele permite atacar mais de um oponente numa rodada dividindo seus dados rolados e mantidos pelos oponentes.

Por exemplo, um indivíduo que ataca com 7k3 poderia atacar até 3 alvos distribuindo 3k1 para um e 2k1 para os outros dois. Ele poderia atacar apenas dois com maior precisão (3k2 e 4k1 se quisesse).

Descanse, Irmão

Tipo: Mushin
Elemento: Terra
Maestria: 3, 2 para Caranguejo
Efeito: qualquer ataque (corpo a corpo ou à distância) que você faça contra criaturas Maculadas

recebe um número de dados rolados e mantidos adicionais igual ao dobro da Mácula do alvo.

Desarmonizar

Tipo: Kármico
Elemento: Vácuo
Maestria: 5
Efeito: se alguém usar uma magia ou kiho diretamente contra você, você pode ativar este efeito (gastando seu Ponto de Vácuo imediatamente caso não esteja preparado) para fazer uma rolagem Disputada de Vácuo/Rank contra o Anel usado para conjuração/Rank do oponente. Sucesso indica que aquele oponente não pode conjurar magias nem ativar kihos daquele elemento por 24 horas e aquele Anel (e seus Atributos) são diminuídos em um durante este período.

Distribuição

Tipo: Mushin
Elemento: Fogo
Maestria: 4
Efeito: o monge não causa dano na rolagem de ataque que ativa esta manobra, mas recebe um Aumento Gratuito para cada 5 que exceder o NA de Acerto do oponente quando atacando. Estes Aumentos Gratuitos podem ser usados por qualquer indivíduo que ataque este oponente na rodada seguinte.

Este kiho pode ser ativada por uma arma, não necessariamente por Jiujutsu.

Espírito do Água

Tipo: Zanshin
Elemento: Água
Maestria: 7
Efeito: você desaparece e reaparece em algum local dentro do alcance da visão. Isto não pode ser feito se alguém estiver olhando.

Espírito dos Quatro Ventos

Tipo: Aiki
Elemento: Ar
Maestria: 4, 3 para Unicórnio
Efeito: enquanto não estiver em Ataque Total, adicione Ar, Rank e Defesa a seu NA de Acerto.

Estapear a Onda

Tipo: Zanshin
Elemento: Água
Maestria: 3
Efeito: você dá um berro, qualquer um que ouvi-lo deve fazer uma rolagem de Água contra NA igual ao quíntuplo de sua Água. Falha indica desorientação (perda de um número de dados rolados e mantidos igual à metade de sua Água arredondando para cima para todas as ações) por um número de rodadas igual a sua Água. Repare que aliados também são afetados, apenas o ativador e aqueles que não ouvirem o grito estão imunes.

Falar com a Alma

Tipo: Zanshin
Elemento: Água
Maestria: 4
Efeito: toque um objeto e aprenda se ele é mágico ou toque uma criatura e aprenda seu maior Anel. O efeito diz se uma criatura está Maculada ou com Sombras.

Fidelidade à Essência

Tipo: Mushin
Elemento: Ar
Maestria: 4
Efeito: gastando um Ponto de Vácuo num ataque desarmado com sucesso, você pode fazer uma rolagem Disputada de Ar contra o alvo. Sucesso indica que o alvo recebe uma penalidade a cada dado rolado em rolagens de Perícias igual à metade de seu Ar (arredondando para cima). O ataque original não causa dano. Os efeitos são cumulativos.

Fim e Recomeço

Tipo: Aiki
Elemento: Fogo
Maestria: 5
Efeito: enquanto sob este efeito, escolha duas Perícias que você possua e altere os Níveis que possui em uma por aqueles da outra.

Infelizmente é necessária muita concentração para manter este efeito ativo. Você aumenta em +15 o NA de qualquer rolagem de Percepção e recebe metade da experiência que deveria por aquela sessão.

Foco Kawaru

Tipo: Zanshin
Elemento: Ar
Maestria: 5, 4 para sem Clã
Efeito: concentre-se sobre um objeto mundano, como uma moeda ou uma flecha e ative esta habilidade (uma rodada). Por um número de horas igual à seu Vácuo, este objeto está atado a você permitindo que você gaste um Ponto de Vácuo para saber a identidade daquele que portá-lo (se conhecê-la, caso não a conheça você sabe que está em posse de um desconhecido), a Caixa de Feridas na qual este indivíduo se encontra, seu estado físico e emocional básico (feliz, irado, sonolento, envenenado, doente, calmo, etc.) e a distância aproximada até ele.

Força da Alma

Tipo: Mushin
Elemento: Vácuo
Maestria: 4
Efeito: após rolar o dano do ataque desarmado ativador, gaste qualquer quantidade de Pontos de Vácuo. O alvo é obrigado a gastar a mesma quantidade de Pontos de Vácuo. Se o alvo não possuir este número de Pontos de Vácuo, ele não recuperará Pontos de Vácuo por um número de dias igual à diferença (ele ainda gasta todos os que tiver).

Golpe Quebrante

Tipo: Mushin
Elemento: Fogo
Maestria: 4

Efeito: o monge faz um ataque desarmado (dispensado caso se trate de um objeto inanimado) e gasta um Ponto de Vácuo. Depois disto, ele rola Fogo contra NA determinado: NA 5 para cada 2,5 cm de vidro ou cerâmica; NA 10 para cada 10 cm de madeira; NA 15 para cada 7,5 cm de argila; NA 20 para cada 5 cm de pedra; NA 25 para cada 2,5 cm de metal (note que tentativas de acertar uma arma em sua direção devem necessitar de vários Aumentos, esta tática também deve permitir que o oponente vença a Iniciativa automaticamente). Sucesso indica quebra daquilo (apesar de isto parecer pouco contra paredes, pode ser significativo contra as pilastras corretas de uma estrutura). Sucesso contra uma criatura concede um número de dados rolados e mantidos adicionais igual ao Fogo do monge às rolagens de dano. Usar este efeito especificamente contra a armadura de um oponente requer três Aumentos, causa dano normal e reduz o bônus dela ao NA de Acerto pelo Fogo do monge. Não é possível ativar Golpe Quebrante enquanto em Ataque Total.

Guia Ancestral

Tipo: Zanshin
Elemento: Vácuo
Maestria: 4, 3 para Leão

Efeito: você entra num transe profundo para invocar os espíritos ancestrais. Normalmente isto trás espíritos vagantes, às vezes ancestrais. Você automaticamente sabe a identidade do espírito que atendeu seu chamado e ele poderá responder um número de questões igual a seu Vácuo. Lembre-se que normalmente estes espíritos respondem de modo bastante estranho devido à sua longa imaterialidade.

Happo Zanshin

Tipo: Aiki
Elemento: Vácuo
Maestria: 8

Efeito: role um número de dados rolados e mantidos igual à seu Vácuo contra NA 10; para cada 10 que exceder o NA adicione +2q a este efeito.

Você obtém ciência de tudo o que estiver ocorrendo a até 2q. Cada pequeno detalhe, cada porta secreta, objeto oculto, mesmo que mágico, mesmo que noutro aposento e mesmo que esteja de olhos fechados. Você vê, cheira, saboreia, ouve e toca tudo dentro do raio. Exceto algumas magias, não há barreiras para este efeito.

Se você possuir Memória Precisa, você pode ter uma análise poderosa de grandes áreas.

Hitsu-Do

Tipo: Mushin
Elemento: Fogo
Maestria: 6, 5 para Fênix

Efeito: você incendeia seus olhos, mãos e quaisquer armas que empunhar. Adicione um número de dados rolados igual a seu Fogo às rolagens de ataque e de dano.

A cada rodada de efeito, você toma um número de Feridas igual a seu Fogo, que não podem ser negadas ou curadas enquanto durar o efeito.

Kukan-Do

Tipo: Zanshin
Elemento: Vácuo
Maestria: 7

Efeito: faça contato ocular com o alvo e uma rolagem Disputada de Vácuo/Rank, o alvo rola Akasha/Rank caso possua Akasha como quinto Anel; caso não possua Vácuo ou Akasha, ele rola Terra/Rank. Sucesso indica que o alvo e você se desconectam completamente de seus poderes: nenhum dos dois pode usar nenhum poder derivado de Níveis de Técnica, sejam eles magias, Técnicas, Tatuagens, kihos ou qualquer outro efeito.

O efeito perdura até que você morra, perca a consciência, dissipe-o ou ainda caso o alvo saia do alcance de sua visão.

Kuzushi

Tipo: Mushin
Elemento: Fogo
Maestria: 4 (kiho secreto Caranguejo)

Efeito: este poder é transferido através de ataque desarmado contra um morto-vivo e não pode ser combinada com qualquer Técnica. Se o ataque desarmado tiver sucesso, o personagem faz uma rolagem Disputada de Fogo/Rank contra Fogo do alvo (considere como 5 se o alvo não possui Inteligência). Sucesso indica que a criatura é destruída.

Libertar as Trevas

Tipo: Kármico
Elemento: Ar
Maestria: 6

Efeito: qualquer tentativa de manipulá-lo (seja por magia, por Técnica ou por qualquer outro meio) ativa este efeito que dobra o NA para afetá-lo ou controlá-lo ou dobra a rolagem feita para resistir ao efeito. Você não escolhe se ativa ou não este efeito, ele se auto-ativa.

Limpar o Espírito

Tipo: Aiki
Elemento: Terra
Maestria: 4

Efeito: receba um número de dados rolados e mantidos adicionais igual a sua Terra às rolagens feitas para resistir a doenças, venenos, Mácula e outras forças de influência.

Gastando um Ponto de Vácuo, você pode fazer uma rolagem de Terra contra NA 30 sem nenhum bônus para curar-se de um efeito para o qual não há antídoto. É possível usar isto para se livrar de Mácula e Sombras deste modo (esta é a única forma de se livrar de Sombras

e a única que retira completamente Mácula). Para tanto, antes do gasto de Ponto de Vácuo, é necessário meditar por uma semana; o NA da rolagem de Terra é elevado a 40. Sucesso indica que você retira um Ponto das Sombras ou de Mácula.

A desvantagem deste efeito é que tentativas de convencê-lo através de magias e Perícias recebem um número de Aumentos Gratuitos igual a sua Água.

Misericordioso Destino

Tipo: Kármico
Elemento: Água
Maestria: 7
Efeito: se declarar Defesa Total, você pode redirecionar a si mesmo um ataque por rodada feito contra um aliado adjacente. Se algum ataque redirecionado lhe deixaria Caído ou pior, você ignora todo o dano daquele golpe, em vez de tomá-lo, você perde todos os seus Pontos de Vácuo e cessa o efeito deste kiho. Para manter o efeito, é necessário que possua pelo menos metade de seus Pontos de Vácuo.

Musubi

Tipo: Kármico
Elemento: Água
Maestria: 3
Efeito: enquanto em Defesa Total, se alguém atacar você e errar, você pode atacar este mesmo inimigo na rodada seguinte recebendo um dado rolado adicional na rolagem de ataque para cada cinco pontos pelos quais o oponente errou seu ataque além de +1k0.

Na Guerra Contra o Mal

Tipo: Kármico
Elemento: Terra
Maestria: 3, 2 para Caçadores de Feiticeiros Kuni (kiho secreto Caranguejo)
Efeito: enquanto ativo, o monge resiste a efeitos que concederiam Mácula, incluindo acumulação natural por estar em região Maculada. A qualquer momento que role para resistir Mácula, você pode rolar duas vezes e escolher o melhor resultado. Se o efeito que concede Mácula possui rolagem (como necromancia), ela deve ser feita duas vezes e ser mantido o pior resultado.

Poço Infinito

Tipo: Zanshin
Elemento: Vácuo
Maestria: 8
Efeito: você pode criar um objeto mundano cujo peso e volume não excedam um quarto de seus próprios peso e volume, respectivamente. Ele permanece uma rodada na existência materializado a partir de puro Vácuo e podendo existir de qualquer qualidade e design. Para cada rodada que desejar ainda mantê-lo, você deve gastar um Ponto de Vácuo. Você não pode recuperar Pontos de Vácuo enquanto possui um objeto materializado de Vácuo.

Profundezas Infinitas da Água

Tipo: Kármico
Elemento: Água
Maestria: 6
Efeito: se receber Feridas para atingir o Nível Caído ou piores, você automaticamente perde 2 Pontos de Vácuo e recupera um número de Caixas de Feridas igual à soma de sua Água e seu Rank (se você não tiver dois Pontos de Vácuo nada ocorre). Se você teria morrido, você não é ressuscitado, apenas tinha um efeito preparado para evitar a morte. Você deve declarar Defesa Total por um número de rodadas igual a 10 – a soma de sua Água e seu Rank.

Proteção do Chi

Tipo: Zanshin
Elemento: Água
Maestria: 4
Efeito: ativar este efeito requer dez minutos em contato com o alvo (normalmente pousando as mãos sobre ele). Depois deste tempo, o monge gasta o Ponto de Vácuo ativador e então é feita uma rolagem com um número de dados rolados e mantidos igual à soma das Águas do monge e do alvo contra NA 30 (aplique Penalidades de Feridas de ambos). Sucesso indica cura de um número de Caixas de Feridas igual ao Água do monge (+1 Caixa de Feridas por Aumento declarado). É possível se curar com este efeito rolando como se o monge e o alvo fossem a mesma pessoa (mesmo Água).

Alternativamente, este efeito pode ser usado para cancelar os efeitos de um kiho. O monge ataca com ataque desarmado o alvo (dispensando os dez minutos de conjuração) e gasta um Ponto de Vácuo, o que permite uma rolagem Disputada de Água contra aquele que colocou o efeito. Sucesso indica cancelamento do efeito salvo se houver especificado na descrição do kiho.

Pureza da Alma

Tipo: Mushin
Elemento: Terra
Maestria: 6
Efeito: gastando um Ponto de Vácuo, seu ataque desarmado feito para ativar esta habilidade não causa dano, entretanto faça uma rolagem Disputada de Terra contra o alvo. Sucesso indica que ele está paralisado por um número de rodadas igual à Terra do monge somada à Mácula do alvo.

Pureza de Shinsei

Tipo: Zanshin
Elemento: Fogo
Maestria: 5
Efeito: você emana luz que alcança um número de quadrados igual ao dobro de seu Fogo. Criatura Maculadas, corrompidas pelas Sombras ou espíritos malignos são afetados por Medo igual a seu Fogo quando veem esta luz. O efeito dura um número de horas igual a seu Fogo, é possível ligar e desligar o efeito livremente durante este período.

Roubar o Dragão do Ar

Tipo: Aiki
Elemento: Ar
Maestria: 5
Efeito: desde que você não faça movimentos bruscos e/ou ameaçadores, não fale e não empunhe armas, criaturas inteligentes o ignorarão. Você pode passar por uma multidão de guardas sem que reparem em você.

Se você não deixar nenhuma evidência, você não será lembrado, entretanto se deixar evidências, outras pessoas lembrarão de você assim que o efeito acabe e acharão estranho não terem reparado em você antes.

Enquanto sob este efeito, suas Perícias Bugei funcionam como se seus Atributos, Perícias e Rank fossem menores em um.

Ser ou Não Ser

Tipo: Aiki
Elemento: Vácuo
Maestria: 3
Efeito: enquanto sob este efeito, você pode meditar por 5 minutos e rolar Vácuo/Meditação contra NA 20 para recuperar todos os seus Pontos de Vácuo, entretanto você não pode declarar Aumentos.

Sexto Harmônico

Tipo: Mushin
Elemento: Terra
Maestria: 5 (kiho secreto Caranguejo)
Efeito: este kiho afeta criaturas Maculadas que não sejam demônios ou espíritos. Qualquer dado rolado por ela não pode possuir resultado superior a Terra dela +4.

Sexto Sentido

Tipo: Aiki
Elemento: Ar
Maestria: 5 (kiho secreto Caranguejo)
Efeito: enquanto sob este efeito, você é capaz de identificar o estado (vivo, morto ou morto-vivo) de qualquer criatura que veja. Adicionalmente, concentrando-se por uma rodada, você pode sentir mortos-vivos a até um número de quadrados igual ao dobro de seu Ar.

Silenciar

Tipo: Zanshin
Elemento: Ar
Maestria: 4
Efeito: o ativador do kiho deve fazer contato visual com o alvo e fazer uma rolagem Disputada de Ar contra ele. Sucesso indica que o alvo está mudo por um número de minutos igual ao Ar do ativador do kiho ou até que este, por qualquer motivo, gaste um Ponto de Vácuo.

Sopro da Fortuna

Tipo: Aiki
Elemento: Ar
Maestria: 3
Efeito: você pode ficar um número de minutos igual ao quíntuplo de seu Ar sem respirar.

Tocar o Dragão da Vácuo

Tipo: Aiki
Elemento: Vácuo
Maestria: 4, 3 para Dragão
Efeito: um de seus Anéis é aumentado em um através da absorção da energia ambiente. Cavernas, florestas e plantações são locais associados à Terra; praias, mares, pântanos, rios, locais muito frios e aqueles com muita decomposição são associados ao Água; altas montanhas, locais ventilados ou em grande escuridão significam Ar; locais quentes ou muito iluminados indicam Fogo; locais místicos, com associação espiritual indicam Vácuo.

Se o Narrador não tem certeza de qual elemento é mais forte num local devido a este se classificar em mais de uma, ele deve determinar aleatoriamente.

Ativar este poder numa área Maculada não aumenta nenhum Anel, mas sim sua Mácula concedendo um ponto a cada rodada.

Qualquer espírito na área imediatamente descobre sua presença, espíritos mais inteligentes saberão também quais kihos você é capaz de usar.

Toque da Morte

Tipo: Mushin
Elemento: Vácuo
Maestria: 6
Efeito: você deve declarar três Aumentos na rolagem de ataque desarmado na forma de precisão e, por isto, não pode estar em Ataque Total. Depois, você deve gastar um número de Pontos de Vácuo igual ao Rank do alvo e fazer uma rolagem Disputada de Vácuo contra ele. Sucesso indica que o alvo está condenado à morte.

No início um indivíduo que não conheça este efeito nem reparará que alguma coisa aconteceu, mas em breve o efeito começa não apenas impedindo que suas Feridas sejam curadas, mas infeccionando-as. Seus sonhos se tornam pesadelos tão terríveis que ele não consegue dormir em paz nenhuma vez, logo a vítima descobre que nenhum descanso compensa sua exaustão.

A criatura se recupera como se seu Vigor fosse menor em um e magias de cura exigem dois Aumentos apenas para funcionar. A cada alvorada e crepúsculo a vítima perde um número de Feridas igual ao Rank do monge, estas Feridas não podem ser recuperadas de maneira alguma e fatalmente a levarão à morte.

Só há duas curas . A primeira é a remoção da marca espiritual deixada pelo monge por ele mesmo, que precisa tocar o alvo e retirá-la voluntariamente. A segunda é remoção da mesma marca através do kiho Proteção do Chi, um processo extremamente doloroso e árduo para o aplicador e para o paciente que demora uma semana. Após este período, o tratador rola e mantém um número de dados igual a sua Água contra NA igual ao quíntuplo da soma da Vácuo e do Rank daquele que colocou este efeito (o tratador adiciona 15 à rolagem se conhecer este kiho). Sucesso indica cura. Falha indica

piora do quadro adicionando 2 Feridas extras ao dano tomado a cada alvorada e crepúsculo.

Este kiho é considerada muitíssimo vil. Indivíduos pacíficos só devem executá-la em cobaias voluntárias para estudar sua cura.